

ANALISIS FORMAL ILUSTRASI PADA *T-SHIRT*

PRODUKSI NGARTUN - YOGYAKARTA

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh

Muhamad Lutfi Habibi

NIM 09206244018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

JULI 2013

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Analisis Ilustrasi pada Desain T-Shirt Produksi Ngartun - Yogyakarta* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Juli 2013

Pembimbing,



Drs. R. Kuncoro Wulan DewoJati, M.Sn.

NIP 19660320 199412 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Analisis Ilustrasi pada Desain T-Shirt Produksi Ngartun - Yogyakarta* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 26 Juli 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		26 Juli 2013
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Sekretaris Penguji		26 Juli 2013
Drs. Hajar Pamadhi, M.A. Hons.	Penguji I		26 Juli 2013
Drs. R. Kuncoro W.D., M.Sn.	Penguji II		26 Juli 2013

Yogyakarta, 26 Juli 2013
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP 19550505 198011 1 011

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Muhamad Lutfi Habibi**

NIM : 09206244018

Program Studi : Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 11 Juli 2013

Penulis,



Muhamad Lutfi Habibi

NIM 09206244018

MOTTO

“Hope is a good thing. And no good thing ever dies.”

PERSEMBAHAN

Bersama rasa syukur kepada Allah SWT, saya persembahkan karya ini untuk:

Keluarga yang telah memberikan semangat dan doa.

Teman-teman di Pendidikan Seni Rupa UNY

Dan semua orang yang telah memberikan inspirasi bagi saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Analisis Ilustrasi pada Desain T-Shirt Produksi Ngartun - Yogyakarta” guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Banyak pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini baik secara moril maupun spiritual, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Zamzani, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Mardiyatmo, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Drs. R. Kuncoro Wulan DewoJati, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan perhatian serta kesabarannya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Damascus Heri Purnomo, M.Pd. selaku pembimbing akademik yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta yang telah mendidik dan membekali ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
6. Para Staf Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membantu selama masa perkuliahan.
7. Nugroho Pratomo selaku pemilik usaha *t-shirt* Ngartun yang telah berkenan memberikan izin selama observasi tentang usaha ini.
8. Imam Zakaria dan Ganjar Darmayekti selaku desainer *freelance* Ngartun yang telah meluangkan waktunya untuk wawancara dan berbagi ilmu.

9. Bapak Dhany Valiandra dari Oblong Raminten selaku narasumber uji triangulasi yang telah meluangkan waktunya untuk saling berbincang dan bertukar pikiran.
10. Teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan, semangat, doa, dan memberikan saya banyak inspirasi.

Yogyakarta, 6 Juli 2013

Penulis,



Muhamad Lutfi Habibi

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
ABSTRAK.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	2
C. Tujuan Penelitian.....	2
D. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Ilustrasi.....	4
B. Desain Komunikasi Visual.....	4
1. Unsur-Unsur Visual.....	6
a. Titik.....	6
b. Garis.....	6
c. Bidang.....	7
d. Ruang.....	7
e. Warna.....	7
f. Tekstur.....	15

2. Variabel Penyusunan Unsur Visual.....	16
3. Unsur Perseptual.....	16
a. Kesatuan.....	17
b. Keseimbangan.....	19
c. Irama.....	19
d. Harmoni.....	20
e. Intensitas.....	20
f. Proporsi.....	21
g. Arah dan Gerak.....	21
C. Kartun dan Karikatur.....	22
1. Kartun Gaya Amerika dan Jepang.....	22
a. Gaya Amerika.....	22
b. Gaya Jepang.....	23
2. Karikatur.....	24
3. Elemen Pendukung Karakter Karikatur dan Kartun.....	25
a. Ekspresi Wajah (<i>Facial Expression</i>).....	25
b. Bahasa Tubuh (<i>Gesture</i>).....	25
D. Tipografi.....	26
1. Anatomi Huruf.....	27
2. Klasifikasi Huruf.....	27
3. <i>Legibility</i> dan <i>Readability</i>	29
E. Pemasaran Produk.....	31
1. Strategi Pemasaran.....	31
2. Segmentasi Pasar.....	32
3. Pasar Sasaran.....	32
4. Pemosisian Produk.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Bentuk Penelitian.....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
1. Tempat Penelitian.....	36
2. Waktu Penelitian.....	36

C. Sumber Data.....	36
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
1. Wawancara Terstruktur.....	37
2. Observasi.....	38
3. Studi Kepustakaan dan Dokumentasi.....	38
E. Instrumen Penelitian.....	39
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan atau Triangulasi.....	39
G. Teknik Analisis Data.....	40
1. <i>Data Reduction</i> (Reduksi Data).....	41
2. <i>Data Display</i> (Penyajian Data).....	41
3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Profil Subjek Penelitian.....	43
1. Profil Usaha <i>T-Shirt</i> Ngartun.....	43
2. Profil Pemilik Usaha <i>T-Shirt</i> Ngartun.....	43
3. Profil Desainer 1 <i>T-Shirt</i> Ngartun.....	43
4. Profil Desainer 2 <i>T-Shirt</i> Ngartun.....	44
5. Deskripsi tentang usaha <i>T-Shirt</i> Ngartun.....	44
6. Deskripsi tentang proses desain ilustrasi pada <i>T-Shirt</i> Ngartun..	45
B. Penyeleksian Ilustrasi.....	46
C. Tabel Ilustrasi pada <i>T-Shirt</i> Ngartun.....	47
D. Ilustrasi pada <i>T-Shirt</i> Ngartun.....	54
1. Ilustrasi pada <i>T-shirt</i> 01: “Gatatkaca Terbang”.....	54
a. Deskripsi Karya.....	55
b. Analisis Elemen Desain.....	55
1) Unsur Visual.....	56
2) Unsur Perseptual.....	58
3) Gaya Ilustrasi.....	59
4) Tipografi.....	60
2. Ilustrasi pada <i>T-shirt</i> 02: “Petruk <i>Fixie</i> ”.....	61
a. Deskripsi Karya.....	61

b. Analisis Elemen Desain.....	62
1) Unsur Visual.....	62
2) Unsur Perseptual.....	64
3) Gaya Ilustrasi.....	65
4) Tipografi.....	65
3. Ilustrasi pada <i>T-shirt</i> 03: “ <i>The Punokawan</i> ”.....	67
a. Deskripsi Karya.....	67
b. Analisis Elemen Desain.....	69
1) Unsur Visual.....	69
2) Unsur Perseptual.....	71
3) Gaya Ilustrasi.....	71
4) Tipografi.....	72
4. Ilustrasi pada <i>Couple T-shirt</i> 04: “Arjuna Twittun” dan “Srikandi Twittun”.....	73
a. Deskripsi Karya.....	73
b. Analisis Elemen Desain.....	74
1) Unsur Visual.....	74
2) Unsur Perseptual.....	77
3) Gaya Ilustrasi.....	78
4) Tipografi.....	79
5. Ilustrasi pada <i>T-shirt</i> 05: “ <i>Jokowi Rock</i> ”.....	80
a. Deskripsi Karya.....	81
b. Analisis Elemen Desain.....	81
1) Unsur Visual.....	82
2) Unsur Perseptual.....	83
3) Gaya Ilustrasi.....	83
4) Tipografi.....	84
6. Ilustrasi pada <i>T-shirt</i> 06: “Bung Karno”.....	85
a. Deskripsi Karya.....	85
b. Analisis Elemen Desain.....	86
1) Unsur Visual.....	86

2) Unsur Perseptual.....	85
3) Gaya Ilustrasi.....	88
4) Tipografi.....	89
7. Ilustrasi pada <i>T-shirt</i> 07: “Papua Kids”.....	89
a. Deskripsi Karya.....	89
b. Analisis Elemen Desain.....	90
1) Unsur Visual.....	90
2) Unsur Perseptual.....	91
3) Gaya Ilustrasi.....	92
4) Tipografi.....	92
8. Ilustrasi pada <i>T-shirt</i> 03: “Reog Ponorogo”.....	93
a. Deskripsi Karya.....	93
b. Analisis Elemen Desain.....	94
1) Unsur Visual.....	94
2) Unsur Perseptual.....	96
3) Gaya Ilustrasi.....	96
4) Tipografi.....	96
9. Ilustrasi pada <i>T-shirt</i> 03: “ <i>Mr. Bean Holiay</i> ”.....	97
a. Deskripsi Karya.....	97
b. Analisis Elemen Desain.....	98
1) Unsur Visual.....	99
2) Unsur Perseptual.....	101
3) Gaya Ilustrasi.....	101
4) Tipografi.....	101
10. Ilustrasi pada <i>T-shirt</i> 03: “Ngayogyakarta”.....	102
a. Deskripsi Karya.....	102
b. Analisis Elemen Desain.....	103
1) Unsur Visual.....	103
2) Unsur Perseptual.....	104
3) Gaya Ilustrasi.....	105
4) Tipografi.....	105

E. Pemasaran Produk Ngartun.....	106
1. Strategi Pemasaran.....	106
2. Segmentasi Pasar.....	107
3. Pasar Sasaran.....	107
4. Pemosisian Produk.....	108
F. Hasil Uji Triangulasi.....	108
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	110
B. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA.....	112
LAMPIRAN.....	114

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Makna Budaya Warna.....	13
Tabel 2 : Klasifikasi Huruf menurut Alexander Lawson.....	27
Tabel 3 : <i>Legibility</i> dan <i>Readability</i> dari Jenis Huruf <i>Serif</i> dan <i>Sans Serif</i>	30
Tabel 4 : Ilustrasi pada <i>T-Shirt</i> Ngartun.....	47

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Roda Warna.....	8
Gambar 2 : Warna Primer.....	9
Gambar 3 : Warna Sekunder.....	9
Gambar 4 : Warna Tersier.....	10
Gambar 5 : Sistem Pewarnaan RGB dan CMYK.....	10
Gambar 6 : Warna Panas dan Dingin.....	12
Gambar 7 : Contoh Kartun Gaya Amerika.....	22
Gambar 8 : Contoh Kartun Gaya Jepang.....	23
Gambar 9 : Contoh Gambar Karikatur.....	24
Gambar 10 : Ekspresi Wajah.....	25
Gambar 11 : Bahasa Tubuh.....	26
Gambar 12 : Anatomi Huruf.....	27
Gambar 13 : Ilustrasi pada <i>T-shirt</i> 01, “Gatotkaca Terbang”.....	54
Gambar 14 : Ilustrasi “Gatotkaca Terbang”.....	55
Gambar 15 : Penampilan Gatotkaca.....	56
Gambar 16 : Gelang <i>Power Balance</i>	57
Gambar 17 : Corak Mega Mendung.....	58
Gambar 18 : Arah dan Gerak Objek Gatotkaca.....	59
Gambar 19 : Irama Corak Batik yang Dikenakan Gatotkaca.....	59
Gambar 20 : Posisi, Arah, dan Gerak Tipografi “ <i>Gatotkaca ya..</i> ”.....	60
Gambar 21 : Ilustrasi pada <i>T-shirt</i> 02, “ <i>Petruk Fixie</i> ”.....	61
Gambar 22 : Ilustrasi “ <i>Petruk Fixie</i> ”.....	62
Gambar 23 : Sepeda <i>Fixie</i>	63
Gambar 24 : Penampilan Petruk.....	64
Gambar 25 : Arah dan Gerak Objek Petruk yang sedang Menaiki <i>Fixie</i>	65
Gambar 26 : Posisi, Arah, dan Gerak Tipografi “ <i>Petruk Naik Fixie</i> ”.....	66
Gambar 27 : Ilustrasi pada <i>T-shirt</i> 03, “ <i>The Punokawan</i> ”.....	67

Gambar 28	: Sampul Album The Beatles - Abbey Road.....	68
Gambar 29	: Berbagai Parodi Sampul Album The Beatles - Abbey Road..	68
Gambar 30	: Ilustrasi “ <i>The Punokawan</i> ”.....	69
Gambar 31	: Penampilan Punokawan.....	70
Gambar 32	: Tipografi “ <i>The Punokawan</i> ” dan Logo The Beatles.....	72
Gambar 33	: Tipografi “@ngartun”.....	73
Gambar 34	: Ilustrasi pada Couple <i>T-shirt</i> 04, “Arjuna Twittun” dan “Srikandi Twittun”.....	73
Gambar 35	: Ilustrasi “Arjuna Twittun” dan “Srikandi Twittun”.....	74
Gambar 36	: Penampilan Arjuna dan Srikandi.....	75
Gambar 37	: Tampilan Linimasa <i>Twitter</i>	76
Gambar 38	: Maskot <i>Twitter</i>	76
Gambar 39	: Penampilan Tukang Pos.....	77
Gambar 40	: Arah dan Gerak Objek Arjuna dan Srikandi.....	78
Gambar 41	: Tipografi “Twittun” dan Logo <i>Twitter</i>	79
Gambar 42	: Ilustrasi pada <i>T-shirt</i> 05, “Jokowi <i>Rock</i> ”.....	80
Gambar 43	: Ilustrasi “Jokowi <i>Rock</i> ”.....	81
Gambar 44	: Penampilan Jokowi.....	82
Gambar 45	: Perbandingan Karikatur Jokowi dengan Foto Asli.....	83
Gambar 46	: Salam ala <i>Rocker</i> di Konser Musik <i>Rock</i>	84
Gambar 47	: Ilustrasi pada <i>T-shirt</i> 06, “Bung Karno”.....	85
Gambar 48	: Ilustrasi “Bung Karno”.....	86
Gambar 49	: Penampilan Ir. Soekarno.....	87
Gambar 50	: Perbandingan Karikatur Bung Karno dengan Foto Asli.....	88
Gambar 51	: Ilustrasi pada <i>T-shirt</i> 07, “Papua <i>Kids</i> ”.....	89
Gambar 52	: Ilustrasi “Papua <i>Kids</i> ”.....	90
Gambar 53	: Penampilan Pakaian Adat Papua.....	91
Gambar 54	: Ilustrasi pada <i>T-shirt</i> 08, “Reog Ponorogo”.....	93
Gambar 55	: Ilustrasi “Reog Ponorogo”.....	94
Gambar 56	: Penampilan Barongan (Dadak merak) dalam Reog Ponorogo.....	95

Gambar 57	: Ilustrasi pada <i>T-shirt</i> 09, “ <i>Mr. Bean Holiday</i> ”	97
Gambar 58	: Poster Film “ <i>Mr. Bean’s Holiday</i> ”	98
Gambar 59	: Ilustrasi “ <i>Mr. Bean Holiday</i> ”	98
Gambar 60	: Mr. Bean dan Teddy Versi Serial Animasi.....	99
Gambar 61	: Penampilan Anoman.....	100
Gambar 62	: Penampilan Becak di Jawa.....	100
Gambar 63	: Ilustrasi pada <i>T-shirt</i> 10, “Ngayogyakarta”	102
Gambar 64	: Ilustrasi “Ngayogyakarta”	103
Gambar 65	: Tempat-Tempat Ikonik di Yogyakarta.....	104
Gambar 66	: Musisi Terkenal yang Berfoto dengan Produk Ngartun.....	108

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Permohonan Ijin Penelitian.....	115
Lampiran 2 : Kisi-Kisi Wawancara.....	123
Lampiran 3 : Produk <i>T-Shirt</i> Ngartun.....	127

**ANALISIS ILUSTRASI PADA DESAIN T-SHIRT
PRODUKSI NGARTUN - YOGYAKARTA**

**Oleh Muhamad Lutfi Habibi
NIM 09206244018**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan latar belakang ide penciptaan dari desainer *t-shirt* Ngartun dalam merancang suatu konsep ilustrasi yang dapat menarik perhatian konsumennya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah 10 *sample* desain ilustrasi yang ada pada produk *t-shirt* Ngartun. Penelitian ini difokuskan pada permasalahan yang berkaitan dengan latar belakang ide penciptaan ilustrasi yang dideskripsikan secara lengkap ditinjau dari unsur visual, unsur perseptual, gaya ilustrasi, dan tipografinya. Data diperoleh dengan wawancara terstruktur, observasi, studi kepustakaan dan dokumentasi. Data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Keabsahan data diperoleh melalui uji triangulasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) ide penciptaan ilustrasi-ilustrasi pada produk *t-shirt* Ngartun berpedoman pada *trend* yang sedang berkembang di kalangan anak muda yang biasanya berisikan kampanye tentang pelestarian budaya dan kesenian Indonesia serta ajakan untuk melakukan berbagai kegiatan positif. Beberapa ilustrasi merupakan bentuk parodi dari suatu hal yang terkenal dan kebanyakan ilustrasi digambarkan dengan kartun gaya Jepang, (2) keunikan pada *t-shirt* Ngartun yaitu semua ilustrasi harus ditampilkan dengan gaya kartun dan karikatur agar memiliki ciri khas identitas tersendiri. Dan masing-masing desainer memiliki ciri khas tersendiri dari setiap ilustrasi, seperti Imam Zakaria yang berpedoman gaya Jepang, Ganjar Darmayekti yang khusus membuat ilustrasi karikatur, serta Nugroho Pratomo yang memiliki ciri khas kartun dekoratif dan simple.

Kata Kunci: *ilustrasi, t-shirt, kartun, karikatur*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era persaingan bisnis yang semakin meluas, industri kreatif tampil sebagai penengah dan pemberi kesegaran baru dalam hal inovasi produk yang digemari oleh pangsa pasarnya masing-masing. Misal pada bisnis-bisnis penjualan *t-shirt* yang memerlukan kekreatifitasan ekstra untuk menggambarkan desain serta kecerdikan dalam pengolahan kata-kata yang unik dalam menyampaikan pesan yang akan disampaikan pada produk *t-shirt* tersebut.

Ngartun, merk produk pakaian khusus *t-shirt* dengan desain-desain kreatif yang berasal dari kota Yogyakarta ini tampil segar dan digemari oleh berbagai kalangan konsumennya dengan tema yang diangkat berupa kebudayaan khas Indonesia. Misi dari *t-shirt* Ngartun ini adalah ingin memperkenalkan keunikan Indonesia di mata dunia. Karena di Indonesia banyak sekali keunikan seperti budaya, tradisi, kekayaan alam, serta tokoh-tokoh inspiratif yang patut untuk dibanggakan. Media yang dipakai adalah kaos / *t-shirt* dikarenakan *t-shirt* dinilai lebih *simple*, bisa dipakai semua umur dan berbagai kalangan, serta pemilihan kartun sebagai ilustrasi di produk *t-shirt* Ngartun ini dikarenakan kartun bersifat imut dan unik di mata setiap orang.

Keunikan dari produk *t-shirt* Ngartun terdapat pada ilustrasi-ilustrasinya yang berupa tokoh pewayangan, pahlawan dan lain sebagainya ditampilkan dengan gaya kartun dan karikatur. Gaya penggambaran ilustrasi tersebut membuat

konsumen Ngartun yang kebanyakan anak muda mejadi tertarik untuk membelinya. Selain sebagai produk oleh-oleh, ilustrasi-ilustrasi di *t-shirt* tersebut diharap bisa menjadi daya tarik orang lain agar semakin mencintai budaya dan tradisi Indonesia.

Melihat keunikan dan suksesnya industri kreatif dari usaha *t-shirt* Ngartun ini kemudian timbul rasa keingintahuan untuk meneliti lebih lanjut tentang latar belakang ide penciptaan ilustrasi pada *t-shirt* Ngartun dari pemilik usaha dan desainer sehingga produk mereka dapat begitu diminati di pasaran.

B. Fokus Masalah

Setelah diadakan survey, penulis mengidentifikasikan masalah yang sesuai judul diatas, maka terdapat beberapa item yang berkaitan yaitu:

1. Latar belakang ide penciptaan ilustrasi pada *t-shirt* Ngartun.
2. Keunikan ilustrasi pada produk *t-shirt* Ngartun.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mampu mendeskripsikan latar belakang ide penciptaan dari desainer *t-shirt* Ngartun dalam perancangan suatu konsep ilustrasi.
2. Mendeskripsikan sejauh mana ketertarikan kaum muda zaman sekarang terhadap suatu nilai budaya daerah jika diilustrasikan secara unik pada produk *t-shirt*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi teori dalam pembelajaran seni rupa, terutama dalam bidang desain komunikasi visual, serta mampu memberikan sumbangan berkaitan dalam hal pengembangan usaha atau bisnis kreatif yang berhubungan dengan desain grafis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, untuk mengetahui lebih dalam cara berpikir kreatif tentang proses penciptaan ilustrasi pada produk-produk *t-shirt* Ngartun.
- b. Bagi mahasiswa seni rupa, untuk meningkatkan kekreatifitasan dalam penciptaan konsep dan ide dalam proses desain ilustrasi supaya semakin diminati oleh calon *client*-nya.
- c. Bagi desainer *t-shirt* Ngartun, untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan selama proses pembuatan desain ilustrasi pada produk-produk *t-shirt* Ngartun.
- d. Bagi UNY, sebagai sumbangan karya ilmiah untuk pengembangan penelitian dalam desain komunikasi visual. Serta dapat dimanfaatkan oleh para desainer maupun wirausahawan dalam hal usaha atau bisnis kreatif yang berhubungan dengan desain grafis.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto (Kusrianto, 2007: 140).

B. Desain Komunikasi Visual

Desain memiliki pengertian “proses untuk membuat dan menciptakan suatu obyek yang baru”. Proses dalam hal desain pada umumnya perlu mempertimbangkan aspek fungsi, estetik dan berbagai macam aspek lainnya, yang biasanya data-data tersebut didapat dari pengamatan, buah pemikiran, *brainstorming*, maupun pengembangan dari desain yang sudah ada sebelumnya. Kata “proses” (secara umum) pada zaman sekarang ini juga dianggap sebagai produk dari desain, sehingga muncul istilah "perancangan proses". Penggunaan istilah *design* atau desain bermula dari gambar teknik arsitektur (gambar potong untuk bangunan), dan istilah desain ini masih berbau dengan seni dan kriya. Pada

awalnya pengertian desain tidak hanya digunakan dalam dunia seni rupa saja, namun juga dalam bidang teknologi, rekayasa, dan lain-lain (Arthur, 2007: 1).

Komunikasi Visual adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, di mana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna atau pesan (Kusrianto, 2007: 10). Komunikasi visual bisa disebut juga sebagai komunikasi yang menggunakan mata sebagai alat penglihatan.

Berpijak pada nama “Desain Komunikasi Visual” akan ada tiga esensi yang saling berkaitan:

Desain : berkaitan dengan perancangan estetika, cita rasa, serta kreatifitas.

Komunikasi : ilmu yang bertujuan menyampaikan maupun sarana untuk menyampaikan pesan.

Visual : sesuatu yang dapat dilihat

Dari ketiga makna kata tersebut, kata komunikasilah yang menjadi tujuan pokoknya.

Desain Komunikasi Visual hanya terbatas sebagai ilmu yang mempelajari segala upaya untuk menciptakan suatu rancangan alias desain yang bersifat kasat mata (visual) untuk mengkomunikasikan maksud, maka itu sebetulnya hanya terbatas pada sepotong saja dari sebuah tujuan tatanan estetika yang lebih luas (Kusrianto, 2007: 11).

1. Unsur-Unsur Visual

Beberapa unsur yang diperlukan untuk mewujudkan tampilan visual:

a. Titik

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, di mana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan dan kepadatan tertentu (Kusrianto, 2007: 30).

b. Garis

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Ciri khas garis adalah terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis dapat tampil dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zigzag dan lainnya. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan serta bidang dasar tempat garis digoreskan (Kusrianto, 2007: 30).

Garis merupakan dua titik yang saling dihubungkan. Pada dunia seni rupa sering kali kehadiran “garis” bukan saja hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat goresan. Goresan atau garis yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan. Sehingga dari kesan yang berbeda maka garis mempunyai karakter yang berbeda pada setiap goresan yang lahir dari seniman (Kartika, 2004: 40).

c. Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri atau beraturan dan bidang yang relatif mudah diukur luasannya, sedangkan bidang non-geometri merupakan bidang yang relatif sukar diukur luasannya. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih (Kusrianto, 2007: 30).

d. Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti (Kusrianto, 2007: 30).

e. Warna

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh cahaya. Kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya (Kusrianto, 2007: 30).

Warna memiliki banyak kegunaan. Selain dapat mengubah rasa, bisa juga mempengaruhi cara pandang dan bisa menutupi ketidaksempurnaan serta mampu membangun suasana untuk kenyamanan semua orang.

Warna adalah hal yang sangat penting dalam menentukan respon dari orang. Warna adalah hal yang pertama dilihat oleh seseorang. Setiap warna

memberikan kesan dan identitas tertentu, walaupun hal ini tergantung pada latar belakang pengamatnya juga (Nugroho, 2008: 1).

1) Roda Warna

Roda warna merupakan lingkaran yang dibuat dengan menghubungkan ujung merah dan ujung ungu dari spektrum warna (Nugroho, 2008: 7).

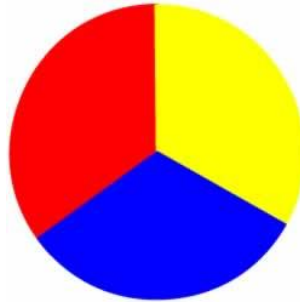


Gambar 1: **Roda Warna**

Sumber: senivisual1.blogspot.com, diunduh pada 8 April 2013

2) Pembagian Warna

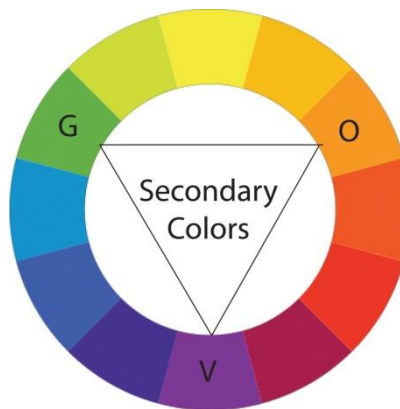
- a) Warna primer, atau disebut warna pertama, atau warna pokok. Disebut warna primer karena warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain. Disebut warna pokok karena warna tersebut dapat digunakan sebagai bahan pokok percampuran untuk memperoleh warna-warna yang lain (Sanyoto, 2009: 24). Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning. Warna-warna lain dibentuk dari kombinasi warna-warna primer.



Gambar 2: Warna Primer

Sumber: senivisual1.blogspot.com, diunduh pada 8 April 2013

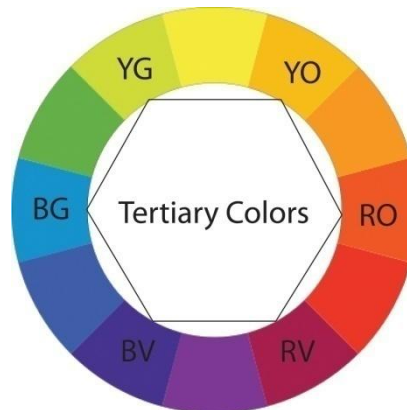
- b) Warna sekunder, atau disebut warna kedua adalah warna jadian dari percampuran dua warna primer (Sanyoto, 2009: 24). Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.



Gambar 3: Warna Sekunder

Sumber: kinnisonart120.blogspot.com, diunduh pada 8 April 2013

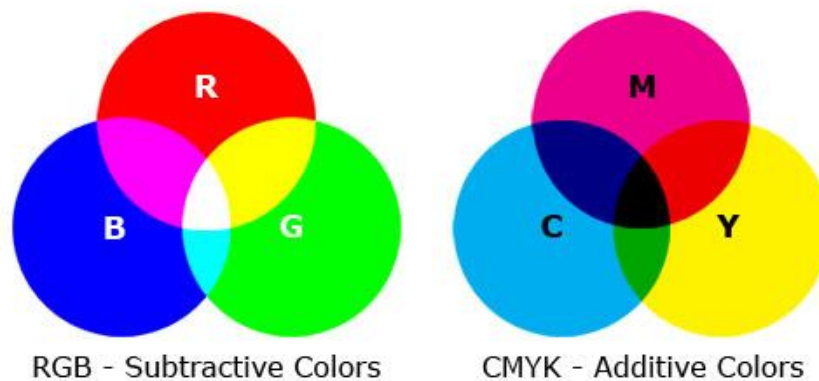
- c) Warna tersier, atau warna ketiga adalah warna hasil percampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua (Sanyoto, 2009: 24). Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.



Gambar 4: **Warna Tersier**

Sumber: kinnisonart120.blogspot.com, diunduh pada 8 April 2013

3) Warna dan Media



Gambar 5: **Sistem Pewarnaan RGB dan CMYK**

Sumber: consolidatedlabel.com, diunduh pada 8 April 2013

a) Pengaturan warna pada cahaya (misal layar komputer)

Pengaturan warna pada komputer menggunakan warna dasar *red* (R), *green* (G), dan *blue* (B) disingkat (RGB) sebagai warna dasar (primer).

Warna kuning sebagai campuran antara warna hijau dan merah disebut penjumlahan antara hijau dan merah (*color addition*). Jadi pada media cahaya berlaku penambahan warna (*color addition*).

b) Pengaturan warna pada cat atau tinta (misal media cetak)

Pengaturan warna pada cat dan tinta menggunakan sistem pengurangan dengan warna dasar CMYK (*cyan, magenta, yellow* dan *key*). Istilah *key* yang dimaksud adalah warna hitam.

Warna merah adalah campuran warna *magenta* dan *yellow*. Proses pencampuran ini disebut pengurangan warna (*color subtraction*). Jadi di dalam pengolahan warna cat berlaku metode pengurangan warna.

4) Rasa Terhadap Warna

Menurut Nugroho (2008: 35), warna diyakini mempunyai dampak psikologis terhadap manusia. Dampak tersebut dapat dipandang dari berbagai macam aspek, baik aspek panca indera, aspek budaya dan lain-lain. Berikut contoh rasa terhadap warna:

- a) Warna netral, adalah warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna primer maupun sekunder. Warna ini merupakan campuran ketiga komponen warna sekaligus, tetapi tidak dalam komposisi tepat sama.
- b) Warna kontras (komplementer), adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna kontras bisa didapatkan dari warna yang berseberangan (memotong titik tengah segitiga), terdiri atas warna primer dan sekunder. Tetapi tidak menutup kemungkinan pula membentuk kontras warna dengan mengolah nilai maupun kemurnian warna. Contoh warna kontras adalah merah dengan hijau, kuning dengan ungu dan biru dengan jingga.

- c) Warna panas, adalah kelompok warna yang rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran mulai dari merah hingga kuning. Warna ini menjadi simbol riang, semangat, marah dan sebagainya. Warna panas mengesankan jarak yang dekat. Tetapi justru barang yang mempunyai warna panas ini radiasi panasnya kecil.
- d) Warna dingin, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini menjadi simbol kelembutan, sejuk, nyaman dan sebagainya. Warna sejuk mengesankan jarak yang jauh. Tetapi justru barang yang mempunyai warna dingin ini radiasi panasnya besar.



Gambar 6: **Warna Panas dan Dingin**

Sumber: rizkifb.wordpress.com, diunduh pada 8 April 2013

5) Makna Budaya Warna

Warna mempunyai suatu makna. Makna ini bisa berbeda pun bisa sama dari suatu budaya dengan budaya yang lain. Daftar di bawah adalah makna suatu warna yang umum terdapat pada budaya barat maupun timur.

Tabel 1: **Makna Budaya Warna**

Warna	Makna Positif	Makna Negatif
Merah	Kekuatan, energi, kehangatan, cinta, persahabatan, api, kegarahan, kecepatan, kepemimpinan, kepriaan, darah, sosialisme, musim panas, musim gugur, berhenti, hormat, planet Mars.	Nafsu, agresi, kesombongan, ambisi, peperangan, kemarahan, revolusi, radikalisme, sosialisme, komunisme.
Merah Muda	Musim semi, hadiah, apresiasi, kekaguman, simpati, kesehatan, cinta, Juni, pernikahan, kewanitaan (feminim), keremajaan (masa muda).	Homoseksualitas, biseksualitas, naif, kelemahan, kekurangan.
Jingga	Kehangatan, semangat, keseimbangan, ceria, Hinduisme, Budhisme, energi, keseimbangan, antusiasme, kecerahan, keceriaan, antusiasme, musim gugur, keinginan.	Meminta, mencari perhatian agresi, kesombongan, berlebihan, terlalu emosi, peringatan, bahaya.
Kuning	Kekayaan, emas, sinar, kehidupan, matahari, keberuntungan, suka cita, kebahagiaan, bumi, optimisme, kecerdasan, idealisme, kemakmuran, musim panas, pengharapan, liberalisme, keceriaan, persahabatan, keberanian.	Cemburu, iri hati, tidak jujur, resiko, penipuan, sakit, penakut, bahaya, loba, kelemahan.
Hijau	Stabil, alam, lingkungan, santai, subur, alami, musim semi, muda, kemakmuran, keberuntungan, bersemangat, dermawan, pergi, rumput, hidup abadi, udara, bumi, ketulusan, pengharapan, pembaruan, kelimpahan, pertumbuhan, kesehatan, keseimbangan, harmoni, stabilitas, simbol agama Islam.	Cemburu, nasib buruk, iri, dengki, agresi, tak berpengalaman, memalukan, sakit, tamak, korupsi.
Biru	Kepercayaan, awan, air, setia, damai, kesejukan, percaya diri, keamanan, laut, langit, damai, harmoni, kelembutan, kehebatan, kepercayaan diri, konservatisme, air, es, loyalitas, dapat diandalkan, kebersihan, teknologi, musim salju, idealisme, kesentosaan, kepercayaan, udara,	Sedih, dingin, depresi.

	kebijaksanaan, kekuatan, ketahanan, cahaya, persahabatan, kebangsawanan, keluhuran, persahabatan, kebangsawanan, keluhuran, persahabatan, perdamaian, kebenaran, kasih.	
Ungu	Bangsawan, spiritual, kreativitas, kemakmuran, kebangsawanan, sensual, upacara, kebijaksanaan, pencerahan, berlebihan, kebanggaan, kekayaan, romantisme, kenikmatan.	Sombong, angkuh, kejam, kasar, duka cita, iri, sensual, misteri, berlebihan, perkabungan, kenajisan, kebingunan, membesarkan-besarkan, homoseksualitas.
Cokelat	Tanah, bumi, netral, hangat, perlindungan, tenang, kedalaman, organisme, alamiah, kekayaan, kesederhanaan, stabilitas, tradisi, bumi, keutuhan, kemantapan, kesederhanaan, persahabatan, dapat diandalkan.	Tumpul, kotor, bosan, tak sesuai zaman, kekasaran, kebodohan, berat, kemiskinan.
Abu- Abu	Modern, cerdas, bersih, kokoh, intelektual, keanggunan, kesederhanaan, respek, rasa hormat, kestabilan, ketajaman, kebijakan, emosi kuat, keseimbangan, kenetralan, formalitas.	Kesedihan, bosan, meluruh, debu, polusi, emosi kuat, ketuarentaan, kebodohan, perkabungan, keanggunan, kesederhanaan, respek, rasa hormat, kestabilan, ketajaman, kebijakan, kenetralan, formalitas.
Putih	Disiplin, suci, bersih, damai, kebaikan, pemujaan, kemurnian, salju, damai, kepolosan, kebersihan, kemudahan, kesederhanaan, kerendahan hati, sterilitas, kekuatan, udara, pengharapan.	Hampa, kematian, menyerah, penakut, tak berimajinasi.
Hitam	Kokoh, anggun, kuat, misteri, mewah, modern, formalitas, kemakmuran, <i>style</i> , seks, keseriusan.	Penyesalan, amarah, kematian, selatan, ketakutan, anonim, kesedihan, kuno, pemberontakan, kesedihan, penyesalan, berkabung.

Sumber: (Nugroho, 2008: 36)

Pada budaya Asia, warna kuning mempunyai makna warna kerajaan, sedangkan di budaya barat, warna kerajaan biasanya adalah ungu. Di Cina, warna merah dimaknai dengan perayaan, keberuntungan dan kemakmuran. Di Eropa warna merah justru banyak terkait dengan partai politik. Warna biru mempunyai makna positif dalam banyak budaya di dunia, sedangkan warna hitam mempunyai makna negatif di banyak budaya. Studi menunjukkan bahwa warna merah dapat menghasilkan dampak fisik pada seseorang antara lain meningkatkan denyut jantung, tekanan darah, juga dapat mengakibatkan seorang menjadi lapar (Nugroho, 2008: 38).

f. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa nyata atau semu. (Kartika, 2004: 47)

Disebut tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan penglihatan. Misalnya, bila suatu permukaan terlihat kasar dan ketika diraba juga terasa kasar. Sementara itu, pada tekstur semu terdapat perbedaan antara hasil penglihatan dan perabaan. Misalnya, bila dilihat tampak kasar, tetapi ketika diraba ternyata sebaliknya, yaitu terasa halus. Tekstur di dalam penerapannya dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna (Kusrianto, 2007: 31).

2. Variabel Penyusunan Unsur Visual

Menurut Kusrianto (2007: 33), unsur-unsur visual dalam desain grafis disusun dengan berbagai kemungkinan efek penampilan yang bervariasi. Oleh karena itu, perlu kiranya diperhatikan masalah variabel penyusunannya agar memudahkan pengontrolan tampilannya bila diterapkan oleh sesuatu komposisi. Variabel penyusunan unsur-unsur visual meliputi kedudukan, arah, ukuran, jarak, bentuk dan jumlah.

Kedudukan : adalah masalah di mana suatu objek yang terbentuk oleh unsur-unsur visual ditempatkan.

Arah : memberikan pilihan mengenai ke arah mana suatu objek dihadapkan dan bagaimana efeknya terhadap hubungan suatu objek dengan objek lainnya.

Ukuran : menentukan kesan besar-kecilnya sesuai peranannya.

Jarak : bentuk dan jumlah berpengaruh terhadap kepadatan, bobot dan keluasaan ruang atau bidang di mana objek dihadirkan.

Penyusunan unsur-unsur visual agar memiliki daya tarik yang prima memerlukan variasi. Namun terlalu banyaknya jumlah variasi akan menimbulkan kesan ruwed, dengan demikian perlu kiranya memperhatikan masalah komposisi beserta prinsip-prinsip menuju ke arah harmonisasi.

3. Unsur Perseptual

Unsur ini dinamakan unsur perseptual dengan pertimbangan bahwa unsur-unsur tersebut dirasakan hadir pada sebuah objek dikarenakan kemampuan manusia dalam melakukan proses persepsi. Beberapa pendapat mengatakan bahwa

unsur-unsur yang dimasukkan ke dalam kategori unsur perseptual ini dinamakan dengan prinsip desain atau unsur tak teraba (Masri, 2010: 104).

Unsur-unsur perseptual adalah kesatuan atau *unity*, keseimbangan, irama, harmoni atau keselarasan, intensitas, ukuran dan proporsi, serta arah dan gerak.

a. Kesatuan

Menurut Kusrianto (2007: 35), kesatuan atau *unity* merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya.

Kesatuan diperlukan dalam suatu karya grafis yang mungkin terdiri dari beberapa elemen di dalamnya, dengan adanya kesatuan itulah elemen-elemen yang ada saling mendukung sehingga diperoleh fokus yang dituju. Ada beberapa cara untuk mencapai kesatuan secara elementer, yaitu:

1) Menentukan Dominasi agar Diperoleh Pengaruh yang Tepat

Agar suatu karya grafis diperhatikan, dilihat, dipahami isi serta maksudnya dan kemudian diberi reaksi oleh target atau responden, maka karya tersebut harus memiliki dominan tertentu. Misalnya, pada saat responden membaca suatu halaman koran, membaca lembaran brosur, melihat spanduk dan melihat baliho di luar ruangan.

2) Dominan Pada Ukuran

Sebuah karya grafis memiliki ukuran yang besar, agar ukuran besar tersebut dapat menjadi dominan hendaknya bidang besar itu diisi dengan elemen-elemen grafis. Namun, hal itu tidak berarti bahwa keseluruhan bidang harus diisi penuh dengan elemen grafis.

3) Dominan pada Warna

Karya grafis yang terlihat secara keseluruhan adalah bidang-bidang warna. Bidang-bidang itu membentuk arti serta estetika keindahan. Dominasi warna tertentu lebih memudahkan untuk mengarahkan konsentrasi saat mencerna karya itu.

4) Dominan pada Letak / Penempatan

Keberhasilan suatu karya grafis atau sebuah elemen grafis tidak dapat dilepaskan dari lingkungan di mana karya tersebut berada.

5) Ukuran sebagai Daya Tarik

Sebuah karya publikasi yang berukuran besar akan menarik untuk diketahui, diintip dan dibaca.

6) Menyatukan Arah

Sebuah karya visual hendaknya memiliki *point of view*. Hal itu dapat diartikan sebagai arah perhatian yang mula-mula harus diberikan oleh respondennya. Arah juga dapat diartikan sebagai alur untuk mengamati atau membaca sebuah karya, dengan demikian elemen arah jelas merupakan sarana kesatuan yang harus diperhitungkan.

7) Menyatukan Bentuk

Sebuah karya grafis yang berisi bentuk-bentuk yang semrawut pastilah akan lebih sulit dicerna. Bentuk-bentuk yang menyatu memiliki kemungkinan untuk dicerna lebih cepat.

b. Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa (Kusrianto, 2007: 30).

Keseimbangan hanya bisa terjadi jika terdapat minimal dua perlakuan yang memunculkan suatu keadaan yang diterapkan pada suatu objek olahan. Perlakuan pada terminologi ini adalah beragam upaya yang dilakukan terhadap unsur visual seperti menghadirkan dua garis, dua warna yang tidak serupa, atau dua bidang dan seterusnya. Masing-masing perlakuan tersebut memunculkan keadaan seperti perbedaan atau persamaan ukuran, intensitas, arah dan gerak. Penilaian keseimbangan berhubungan dengan besar-kecilnya ukuran, kuat-lemahnya intensitas, arah dan gerak dari unsur visual yang mengkonstruksi sebuah objek visual (Masri, 2010: 107).

Keseimbangan dapat dibagi menjadi:

- 1) Keseimbangan simetris dan asimetris.
- 2) Keseimbangan memusat dan menyebar.

Keseimbangan dapat dicapai dengan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Keseimbangan dalam bentuk dan ukuran.
- 2) Keseimbangan dalam warna.
- 3) Keseimbangan yang diperoleh karena tekstur.
- 4) Keseimbangan yang terbentuk dari komposisi.

c. Irama

Unsur irama hadir terutama pada jenis komposisi yang dibentuk dengan cara perulangan, dan dapat dipahami sebagai hasil penyusunan elemen komposisi

secara teratur dalam pola tertentu. Irama adalah pergerakan berulang elemen yang sama dalam satu komposisi berupa modul-modul yang memiliki kesamaan. Irama, melalui keberaturan sebuah perulangan, dapat tertangkap dengan mudah jika modul yang digunakan telah memiliki arah yang jelas, ataupun setelah modul tersusun dalam jumlah tertentu. Gabungan antara sistem pengaturan yang cukup kompleks, irama dan kesan gerak dapat mencapai kualitas visual yang tinggi (Masri, 2010: 119).

d. Harmoni

Masri (2010: 113) menyatakan bahwa

Sebuah bentuk yang terbangun oleh pola komplementer (saling melengkapi) membutuhkan akurasi tinggi untuk mencapai keutuhan ungkapan. Dengan melihat hal tersebut, maka keselarasan menitikberatkan penilaian pada tepat atau tidaknya sistem penyusunan unsur-unsur visual pada sebuah karya.

.....
Salah satu parameter bagi harmoni adalah keutuhan yang dimiliki oleh sebuah bentuk. Jika sebuah bentuk masih memberikan peluang untuk ditambah atau dikurangi, maka nilai harmonis belum tercapai. Jika nilai kesatuan adalah peran dari unsur visual terhadap unsur visual lainnya dalam sebuah komposisi, maka keselarasan lebih menekankan pada kualitas hubungan antara unsur-unsur yang ada pada sebuah komposisi.

Penilaian harmoni sebuah bentuk bergantung pada kepekaan panca indera ataupun batin.

e. Intensitas

Menurut Masri (2010: 120), tertangkap tidaknya masing-masing unsur visual di antara unsur yang lain akan bergantung dari seberapa kuatnya unsur visual mempertahankan diri melalui ukuran, posisi dan intensitas.

Intensitas dapat dicapai dengan mempertegas arah dan posisi, memperbesar ukuran, meningkatkan kecerahan warna, dan memberikan tekstur.

Diperlukan kepekaan untuk menentukan tingkat intensitas dari satu unsur terhadap unsur lainnya. Pada batas tertentu, intensitas yang terlalu kuat dari sebuah unsur visual akan mengganggu komposisi karya secara keseluruhan, sehingga unsur visual lain kurang dapat berbicara. Satu unsur visual yang terlalu dominan dibanding unsur visual yang lain akan mengakibatkan tidak tercapainya nilai kesatuan.

f. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian dan antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip komposisi tersebut menekankan pada ukuran dari suatu unsur yang akan disusun dan sejauh mana ukuran itu menunjang keharmonisan tampilan suatu desain (Kusrianto, 2007: 43).

Proporsi sebagai salah satu media bagi visualisasi konsep adalah perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan penataan visual dan keseimbangannya demi ketepatan ungkapan. Jika keseimbangan dan keselarasan dapat diperoleh dengan baik, maka kualitas visual yang diharapkan muncul dapat memenuhi tujuan dari konsep visual desain, yaitu tepatnya nilai sebuah komposisi (Masri, 2010: 114).

g. Arah dan Gerak

Arah dan gerak memastikan posisi dari unsur visual relatif terhadap format atau unsur lain pada struktur komposisi tersebut. Arah selalu disandingkan dengan gerak. Arah adalah nilai perseptual yang juga bersifat kualitatif (Masri, 2010: 118).

C. Kartun dan Karikatur

1. Kartun Gaya Amerika dan Jepang

a. Gaya Amerika

Kartun gaya Amerika biasanya digambarkan dengan karakter rambut yang bergelombang, bentuk dagu lebih tebal dan menonjol, mata normal, dada, lengan dan paha berotot dan kekar, betis bulat besar dan berotot, serta kostum yang dikenakan biasanya ketat (Wahadyo, 2011: 105).



Gambar 7: Contoh Kartun Gaya Amerika

Sumber: turnermediainnovations.com, diunduh pada 19 April 2013

b. Gaya Jepang

Kartun gaya Jepang biasanya digambarkan dengan karakter rambut yang lurus dan runcing, bentuk dagu lebih lancip, mata yang bulat dan sangat lebar, dada kurang berotot, paha tampak kurus dan kecil, betis kurang berotot, serta kostum yang dikenakan biasanya longgar (Wahadyo, 2011: 105).



Gambar 8: **Contoh Kartun Gaya Jepang**
Sumber: kidzworld.com, diunduh pada 19 April 2013

2. Karikatur

Menurut Sugihartono (2010: 3), karikatur adalah deformasi berlebihan atas wajah seseorang yang biasanya terkenal dengan penggambaran lahiriyah untuk tujuan mengejek. Kata karikatur berasal dari kata Italia *caricare* yang berarti memberi muatan atau melebih-lebihkan. Karikatur menggambarkan subjek yang dikenal dan umumnya dimaksudkan untuk menimbulkan kelucuan bagi pihak yang mengena subjek tersebut. Karikatur dibedakan dari kartun karena karikatur tidak membentuk cerita sebagaimana kartun, namun karikatur dapat menjadi unsur dalam kartun, misalnya dalam kartun editorial. Orang yang membuat karikatur disebut sebagai karikaturis. Selain sebagai bentuk seni dan hiburan, karikatur juga telah digunakan dalam bidang psikologi untuk meneliti bagaimana manusia mengenali wajah.



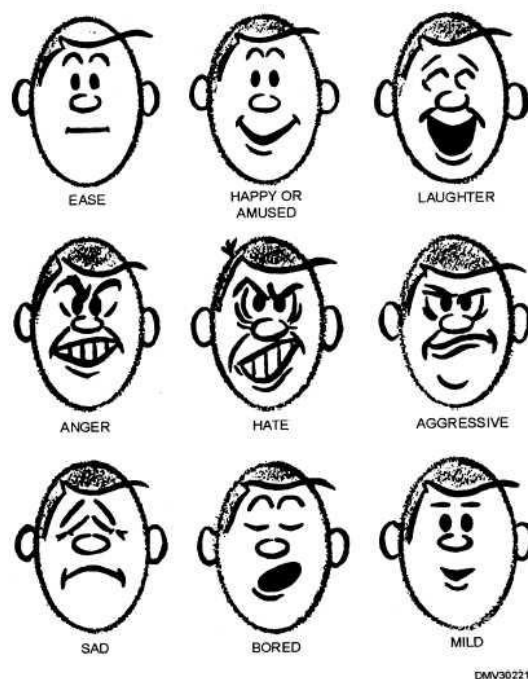
Gambar 9: Contoh Gambar Karikatur

Sumber: signatureillustration.org, diunduh pada 9 Mei 2013

3. Elemen Pendukung Karakter Kartun dan Karikatur

a. Ekspresi Wajah (*Facial Expression*)

Ekspresi wajah sangat penting untuk digambarkan, karena ekspresi wajah mencerminkan kepribadian dari karakter yang dibuat. Dengan melihat ekspresi wajah maka akan dapat dilihat emosi dan perasaan apa yang ada di pikiran suatu karakter (Gumelar, 2011: 85).

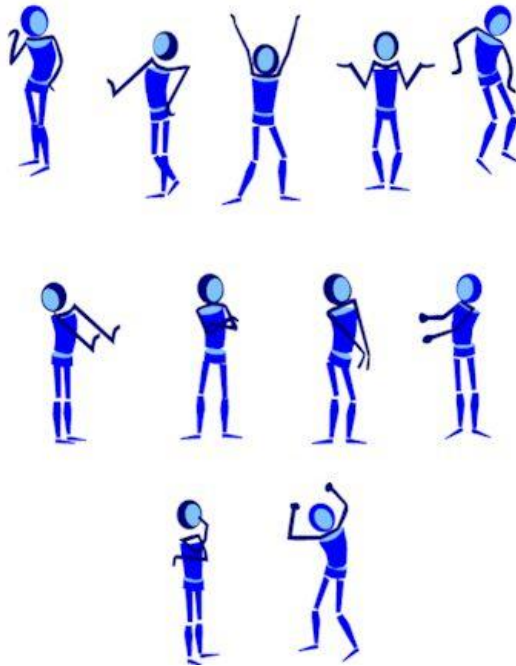


Gambar 10: Ekspresi Wajah

Sumber: draftingmanuals.tpub.com, diunduh pada 19 April 2013

b. Bahasa Tubuh (*Gesture*)

Bahasa tubuh adalah gerak atau tanda tubuh yang umum dimengerti, tetapi bisa juga sebagai gerakan khas tubuh dari tiap karakter. Misal suatu karakter akan meludah jika kesal atau gigit jari jika kecewa dan lain-lainnya (Gumelar, 2011: 86).



Gambar 11: **Bahasa Tubuh**

Sumber: figurespublicspeakinginternational.com, diunduh pada 19 April 2013

D. Tipografi

Secara tradisional istilah tipografi berkaitan erat dengan *setting* huruf dan pencetakannya. Pengaruh perkembangan teknologi *digital* yang sangat pesat pada masa kini membuat maknanya semakin meluas. Kini tipografi dimaknai sebagai: segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Pada prakteknya, saat ini tipografi telah jauh berkolaborasi dengan bidang-bidang lain, seperti multimedia dan animasi, *web* dan *online media* lainnya, sinematografi, interior, arsitektur, desain produk dan lain-lain (Rustan, 2010: 15).

Sedangkan *lettering* berbeda dengan tipografi. Menurut desainer-penulis Phil Baines dan Andrew Haslam, *lettering* menggunakan tangan (*hand-lettering*) dan dimaksudkan untuk keperluan khusus. Sedangkan dalam tipografi ada unsur duplikasi atau dipakai ulang untuk keperluan lain secara masal.

1. Anatomi Huruf

Ada dua aspek dasar dalam anatomi huruf yang berkaitan dengan cara memanfaatkannya. Aspek pertama berkaitan dengan bentuk fisik huruf dan merupakan metode mengenai bagaimana huruf itu dibentuk. Demikian juga cara mengukurnya, baik secara horisontal maupun vertikal (Kusrianto, 2007: 200).



Gambar 12: Anatomi Huruf

Sumber: craigkunce.com, diunduh pada 19 April 2013

2. Klasifikasi Huruf

Tabel 2: Klasifikasi Huruf menurut Alexander Lawson

No	Jenis Huruf	Bentuk Huruf	Ciri-ciri
1.	<i>Black Letter</i>	Old English	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Terminal</i> lancip, kadang dihias. - <i>Serif</i> kadang ada kadang tidak. - Dempet-dempetan dan <i>counter</i>-nya kecil-kecil sehingga terlihat gelap. - Sifatnya sangat dekoratif dan berkesan vertikal.
2.	<i>Humanist</i>	Centaur	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Terminal</i> membulat atau menyudut tidak lancip. - <i>Serif</i> biasanya ada <i>bracket</i>-nya, kadang tidak rata,

			<p>kadang agak melengkung atau membulat.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jarak antar karakter dan <i>counter</i> yang besar membuatnya terlihat lebih terang dan ringan. - Huruf e <i>crossbar</i>-nya miring
3.	<i>Old Style</i>	Garamond	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Terminal</i> ada yang lancip, membulat, menyudut, ada yang berbentuk teardrop atau bola. - <i>Ascender</i> melebihi <i>capline</i>, huruf e <i>crossbar</i>-nya horisontal, serif di <i>ascender</i>.
4.	<i>Transitional</i>	Times New Roman	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Terminal</i> lebih ringan, lancip dan lurus dibandingkan <i>Old Style</i>. - <i>Bracket</i>-nya lebih ringan, tajam dan lurus. - <i>Ascender</i> melebihi <i>capline</i> - <i>Serif</i> di <i>ascender</i> pada <i>lowercase</i> lebih horisontal.
4.	<i>Modern</i>	Bodoni	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Terminal</i> lebih ringan, lancip dibandingkan <i>Transitional</i>. - <i>Serif</i> tipis, <i>bracket</i>-nya sedikit sedikit sekali atau tidak ada sama sekali. - Sangat presisi dan berkesan buatan mesin.
5.	<i>Slab Serif</i>	Clarendon	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Terminal</i> bisa membulat bisa juga persegi. - <i>Serif</i>-nya sama tebal dengan <i>stem</i>-nya. - <i>Bracket</i>-nya sedikit sekali atau tidak ada sama sekali. - Berkesan berat / gelap. - Sangat presisi dan berkesan buatan mesin. - Lekat dengan kesan “huruf bergaya Amerika”.

6.	<i>Sans Serif</i>	Futura Gill Sans	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak ada <i>serif</i>. - <i>Terminal</i> ada yang lancip, membulat, menyudut.
7.	<i>Script dan Cursive</i>	<i>Brush Script Lucida Calligraphy</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuknya menyerupai tulisan tangan. - Pada <i>Script</i> huruf-huruf kecilnya saling menyambung, sedangkan <i>Cursive</i> tidak. - <i>Script</i> maupun <i>Cursive</i> didesain untuk digunakan dalam teks yang memadukan huruf besar-kecil, bukan huruf besar semua.
8.	<i>Display / Dekoratif</i>	Rosewood Jokerman	<ul style="list-style-type: none"> - Dibuat dalam ukuran besar dan diberi ornamen-ornamen yang indah. - Diprioritaskan keindahannya.

Sumber: (Rustan, 2010: 46)

3. *Legibility* dan *Readability*

Legibility berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf atau karakter. Sedangkan *readability* berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks (Rustan, 2010: 21).

Berikut merupakan berbagai aspek yang mempengaruhi *legibility* dan *readability*:

- a. Desain huruf
- b. Kombinasi huruf dan jaraknya.
- c. Huruf besar dan huruf kecil. Teks yang seluruhnya besar lebih rendah *legibility* dan *readability*-nya dibandingkan teks yang seluruhnya kecil.

- d. Posisi dan orientasi.
- e. *Serif* dan *Sans Serif*. Di bawah ini merupakan tabel penjabar dari Alex Poole antara argumentasi antara masyarakat dengan hasil penelitian para ahli tentang *legibility* dan *readibility* dari jenis huruf *serif* dan *sans serif*:

Tabel 3: *Legibility* dan *Readibility* dari Jenis Huruf *Serif* dan *Sans Serif*

Argumentasi Masyarakat	Hasil Penelitian Para Ahli
Adanya <i>serif</i> membimbing mata mengikuti alur horisontal suatu teks. Tidak adanya <i>serif</i> akan menambah kesan vertikal, sehingga melawan arus horisontal alamiah dalam membaca teks.	Pandangan mata tidak bergerak sepanjang baris teks secara halus, melainkan bergerak dengan beberapa kali sentakan. Jadi tidak ada pengaruh <i>serif</i> dengan cara mata bergerak.
<i>Serif</i> menambah perbedaan antar karakter, sehingga lebih mudah dikenali.	Otak dapat mengenali sebuah teks hampir seketika. Sebuah huruf lebih cepat dikenali apabila sudah dipasang dalam kata. Hal ini membuktikan bahwa <i>serif</i> tidak diperlukan dalam pengenalan sebuah huruf.
<i>Serif</i> memberi kesan kesatuan dalam sebuah kata.	Dengan memberi jarak antar kata saja sudah cukup untuk memisahkan kata-kata tersebut sehingga tiap kata terasa kesatuannya. Ada atau tidaknya <i>serif</i> tidak berpengaruh terhadap kesatuan kata.
<i>Serif</i> dianggap lebih familiar bagi kebanyakan orang.	<i>Serif</i> ketinggalan jaman.
Peran <i>serif</i> sebagai <i>visual noise</i> tidak sebanyak faktor-faktor lain: ketebalan <i>stroke</i> , besar-kecilnya <i>counter</i> , ketinggian <i>x-height</i> , dan lain-lain.	Bila huruf di- <i>setting</i> dalam ukuran kecil, adanya <i>serif</i> bisa menjadi <i>visual noise</i> .

Sumber: (Rustan, 2010: 79)

E. Pemasaran Produk

1. Strategi Pemasaran

Daryanto (2013: 26) menyatakan bahwa proses pemasaran suatu produk meliputi 6 tahap, yaitu:

- a. Analisis kesempatan pasar, dilakukan dengan cara menganalisis peluang pasar yang relevan agar dapat digunakan untuk mencapai tujuannya.
- b. Penentuan pasar sasaran. Tahap ini cukup sulit karena keinginan, kebutuhan, kebiasaan dan reaksi kelompok konsumen berbeda-beda. Oleh karena itu, untuk dapat melayani kebutuhan dan keinginan konsumen, perusahaan harus menentukan segmentasi pasar dan menetapkan segmen pasar mana yang akan dilayani.
- c. Menetapkan strategi persaingan pada pasar sasaran yang dilayani. Perusahaan harus menetapkan produk dan jasa apa yang akan ditawarkan pada dasar sasaran.
- d. Mengembangkan sistem pemasaran dalam perusahaan, yang dapat menunjang tercapainya tujuan perusahaan dalam melayani pasar sasaran.
- e. Mengembangkan rencana pemasaran. Rencana pemasaran ini sangat perlu karena keberhasilan perusahaan terletak pada kualitas rencana pemasaran yang bersifat jangka panjang dan jangka pendek. Rencana pemasaran dapat mengarahkan kegiatan pemasaran dalam mencapai pasar sasaran.
- f. Melaksanakan dan mengendalikan rencana pemasaran yang telah disusun.

2. Segmentasi Pasar

Segmentasi pasar adalah tindakan membagi-bagi pasar yang bersifat heterogen dari sebuah produk ke dalam satuan-satuan pasar yang bersifat homogen. Hal ini dilakukan karena perilaku konsumen itu sangat beragam, sehingga perlu dilakukan segmentasi pasar agar menjadi lebih homogen. Adanya pasar yang lebih homogen akan memudahkan perusahaan menyusun program pemasaran yang jitu, sehingga program pemasaran yang dirancang akan meningkatkan penjualan dan dapat menghemat biaya (Daryanto, 2013: 29).

3. Pasar Sasaran

Penentuan pasar sasaran sangat penting karena suatu perusahaan yang memutuskan untuk beroperasi dalam beberapa pasar tidak mungkin untuk melayani seluruh pelanggan di pasar, sehingga ia harus menentukan secara pasti pasar mana yang akan dimasuki agar kegiatan pemasaran dapat berhasil dengan baik. Penentuan tentang segmen pasar mana yang akan dimasuki disebut pasar sasaran (Daryanto, 2013: 30).

Berikut merupakan alternatif yang ditempuh oleh perusahaan untuk memilih pasar menurut Daryanto (2013: 30):

- a. Pasar tidak dibeda-bedakan. Berdasarkan strategi ini perusahaan memproduksi satu produk untuk semua konsumen dengan kegiatan yang sama.

- b. Pasar dibeda-bedakan. Berdasarkan strategi ini perusahaan memproduksi macam-macam produk dan ditujukan kepada segmen yang berbeda dengan program pemasaran yang berbeda pula untuk setiap segmen.
- c. Pasar terkonsentrasi. Berdasarkan strategi ini, perusahaan memusatkan pada segmen tertentu yang paling potensial, kemudian mengembangkan produk ideal untuk melayani segmen tersebut.
- d. Pemasaran atomisasi, yaitu pemasaran individual yang dipuaskan. Tidak semua produk dapat dilakukan atomisasi, tetapi hanya produk-produk tertentu.

4. Pemosisian Produk

Menurut Daryanto (2013: 34), pemosisian produk atau *positioning* adalah kegiatan perusahaan untuk mengkomunikasikan produknya kepada pemikiran konsumen, sehingga konsumen beranggapan bahwa produk perusahaannya berbeda dengan produk sejenis yang dibuat oleh perusahaan lain.

Ada tujuh pendekatan yang dapat digunakan untuk melakukan pemosisian:

- a. Atribut, diberikan ciri-ciri atau manfaat produk bagi pelanggan, sehingga berbeda dengan produk sejenis dari pesaing.
- b. Manfaat, perusahaan mempromosikan manfaat produk tersebut kepada konsumen.
- c. Harga dan mutu, pemosisian produk yang berusaha menciptakan citra berkualitas tinggi dengan harga tinggi atau menekankan harga murah sebagai indikator nilai.

- d. Penggunaan spesifik atau khusus, perusahaan menyatakan bahwa produknya untuk golongan tertentu.
- e. Pengguna produk, produk perusahaan diposisikan dengan mengaitkan dengan tokoh terkenal.
- f. Posisi melawan pesaing, produk perusahaan dikaitkan dengan posisi persaingan dengan pesaing utama.
- g. Dikaitkan dengan produk lain.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Bentuk Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan menggambarkan dan menginterpretasi objek yang diteliti sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari subjek dan objek yang diamati. Menurut Sugiyono (2010: 15), dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah orang atau *human instrument*, yaitu peneliti itu sendiri. Untuk dapat dapat menjadi instrumen, maka peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas, sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret, dan mengkonstruksi situasi sosial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas dan mendalam terhadap situasi sosial yang diteliti, maka teknik pengumpulan data bersifat triangulasi, yaitu menggunakan berbagai teknik pengumpulan data secara gabungan / simultan. Analisis data yang dilakukan bersifat induktif berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan dan kemudian dikonstruksikan menjadi hipotesis atau teori.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Distro Ngartun Jogja, Jalan Abu bakar Ali no. 28 Kotabaru Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian berlangsung selama tiga bulan, dari bulan April hingga Juni 2013 dihitung dari perencanaan laporan sampai penulisan laporan hasil penelitian. Jadwal penelitian dimulai dari persiapan penelitian, penyusunan instrumen penelitian, pengambilan data, pengolahan dan analisis data penelitian serta laporan penelitian.

C. Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah perkataan dan tindakan, yang lainnya adalah data-data tambahan seperti dokumen yang dikumpulkan dari wawancara, catatan lapangan, naskah, foto, dokumen pribadi dan dokumen resmi lainnya. Subjek dalam penelitian ini adalah desainer dan karyawan-karyawan yang terlibat aktif di dalam industri *t-shirt* Ngartun. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah desain-desain ilustrasi pada produk *t-shirt* Ngartun.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan jika tidak mengetahui teknik pengumpulan data.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi:

1. Wawancara Terstruktur

Wawancara adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara kepada responden, dan jawaban-jawaban responden dicatat atau direkam dengan alat perekam (Sugiyono, 2010: 319).

Wawancara dilakukan secara terstruktur dan terfokus untuk mendapatkan data yang mendalam. Peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh dalam suatu wawancara. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan. Dengan wawancara terstruktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama, dan peneliti mencatatnya.

Responden yang diwawancarai meliputi: desainer, karyawan dan pemilik usaha *t-shirt* Ngartun, serta narasumber lainnya yang dapat melengkapi informasi.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah setiap kegiatan untuk melakukan pengukuran, pengamatan dengan menggunakan indera penglihatan yang berarti tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan (Sugiyono, 2010: 310).

Teknik ini merupakan teknik pengamatan yang digunakan untuk mendapatkan informasi dengan cara peneliti mengamati langsung tentang segala hal yang berkaitan dengan desain-desain ilustrasi pada *t-shirt* Ngartun. Observasi dilakukan secara formal dan informal untuk mengamati latar belakang ide dalam pembuatan desain-desain ilustrasi pada *t-shirt* Ngartun.

3. Studi Kepustakaan dan Dokumentasi

Studi kepustakaan dapat diartikan sebagai suatu langkah untuk memperoleh informasi tentang berbagai hal tentang konsep visual, hal-hal terkait dengan industri kreatif, analisis tentang konsep ilustrasi dan desain serta berbagai literatur yang mendukung penelitian ini.

Studi dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian. Dokumen foto yang diambil saat observasi langsung sangat membantu perlunya penelitian deskriptif untuk menelaah data yang hasilnya dianalisis untuk mendapatkan pemecahan dari permasalahan. Hal-hal yang perlu didokumentasikan yaitu gambar-gambar contoh produk dari *t-shirt* Ngartun.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang dimaksud di sini merupakan alat yang digunakan dalam mencari data yang relevan dengan ciri-ciri dan unsur dalam situasi yang relevan dengan permasalahan yang sedang dikaji, yaitu latar belakang ide penciptaan ilustrasi pada *t-shirt* Ngartun.

Instrumen yang digunakan selama penelitian berlangsung adalah peneliti sendiri sebagai instrumen pokok, yakni peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian, mencari data, wawancara dengan narasumber atau orang yang ahli dalam bidang yang sedang diteliti.

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan atau Triangulasi

Keabsahan bentuk batasan berkaitan dengan suatu kepastian bahwa yang berukuran benar-benar merupakan variabel yang ingin di ukur. Keabsahan ini juga dapat dicapai dengan proses pengumpulan data yang tepat, salah satu caranya adalah dengan proses triangulasi, yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.

Metode triangulasi merupakan salah satu metode yang paling umum di pakai dalam uji validitas penelitian kualitatif, metode ini didasarkan pada filsafat fenomenologi. Fenomenologi merupakan aliran filsafat yang mengatakan bahwa kebenaran bukan terletak pada peneliti, melainkan realitas objek itu sendiri. Untuk memperoleh kebenaran, secara epistemologi harus dilakukan penggunaan multiperspektif.

Triangulasi adalah proses untuk mendapatkan data valid melalui penggunaan variasi instrumen. Ide tentang triangulasi bersumber dari ide tentang “multiple operasional” yang mengesankan bahwa kesahihan temuan-temuan dan tingkat konfidensinya akan dipertinggi oleh pemakaian lebih dari satu pendekatan untuk pengumpulan data. Pendapat ini semula dirumuskan dalam konteks penelitian kuantitatif yang mana lebih dari satu pendekatan operasionalisasi konsep direkomendasikan mengingat fakta-fakta bahwa semua perhitungan cenderung keliru (Sugiyono, 2010: 330).

Metode triangulasi ini merupakan cara pengkombinasian antara penelitian kuantitatif dan kualitatif yaitu dengan cara mengecek antara satu tipe hasil penelitian (kuantitatif misalnya) dapat dicek dengan hasil penelitian yang diperoleh dari tipe penelitian yang lain (kualitatif). Triangulasi ini umumnya dimaksudkan untuk meningkatkan validitas hasil penelitian.

Fungsi dari penggunaan metode triangulasi adalah untuk memahami fenomena sosial dan konstruksi psikologis tidak cukup hanya dengan menggunakan satu alat ukur saja. Triangulasi menekankan digunakannya lebih dari satu metode dan banyak sumber data termasuk di antaranya adalah sejumlah peristiwa yang terjadi.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Nasution (1988) menyatakan “Analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan

masalah, sebelum terjun ke lapangan , dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. Analisis data menjadi pegangan bagi penelitian selanjutnya sampai jika mungkin, teori yang *grounded*". Namun dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data (Sugiyono, 2010: 336).

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

Setiap peneliti dalam mereduksi data akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah temuan. Oleh karena itu, jika peneliti dalam melakukan penelitian menemukan segala sesuatu yang dipandang asing, tidak dikenal, belum memiliki pola, justru itulah yang harus dijadikan perhatian peneliti dalam mereduksi data (Sugiyono, 2010: 339).

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Tetapi yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Menyajikan data akan memudahkan untuk

memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada, temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas (Sugiyono, 2010: 345).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Subjek Penelitian

1. Profil Usaha *T-Shirt* Ngartun

- a. Nama Usaha : Ngartun
- b. Slogan : *Indonesian Cartoon T-Shirt*
- c. Tanggal Berdiri : 10 November 2011
- d. Pemilik Usaha : Nugroho Pratomo
- e. Desainer 1 : Imam Zakaria
- f. Desainer 2 : Ganjar Darmayekti
- g. Alamat Toko : Jalan Abu bakar Ali no. 28 Kotabaru Yogyakarta
- h. *Website* : www.kaosngartun.com
- i. *Facebook* : Ngartun Cloth (Kaos Ngartun)
- j. *Twitter* : @ngartun

2. Profil Pemilik Usaha *T-Shirt* Ngartun

- a. Nama : Nugroho Pratomo
- b. Umur : 24 tahun
- c. Jenis Kelamin : Laki-laki
- d. Alamat : Godean, Sleman

3. Profil Desainer 1 *T-Shirt* Ngartun

- a. Nama : Imam Zakaria
- b. Umur : 25
- c. Jenis Kelamin : Laki-laki
- d. Alamat : Kotagede
- e. Keterangan : Desainer *freelance* khusus untuk ilustrasi karakter kartun.
Software yang digunakan adalah CorelDRAW.

4. Profil Desainer 2 *T-Shirt* Ngartun

- a. Nama : Ganjar Darmayekti
- b. Umur : 34
- c. Jenis Kelamin : Laki-laki
- d. Alamat : Dayu, Sleman
- e. Keterangan : Desainer *freelance* khusus untuk ilustrasi karakter karikatur. *Software* yang digunakan adalah Adobe Illustrator.

5. Deskripsi tentang usaha *T-Shirt* Ngartun

- a. Usaha ini berdiri didasari karena sang pemilik usaha, Nugroho Pratomo sejak kecil menyukai kartun dan menurut beliau kartun dinilai memiliki karakter yang imut.
- b. Usaha ini berdiri ketika *t-shirt* bergambar ilustrasi *monster-monster* kartun sedang menjadi *trend* di kalangan anak muda.
- c. Ngartun hanya memproduksi produk pakaian berupa *t-shirt*, dikarenakan pemasaran *t-shirt* dinilai cukup mudah dan dapat dipakai semua kalangan.
- d. Pangsa pasar Ngartun sebagian besar adalah remaja yang menyukai dan peduli terhadap budaya Indonesia.
- e. Pemasaran *online* yang dilakukan adalah melalui berbagai jejaring sosial yang ada di internet berupa *facebook*, *twitter*, dan *website* Ngartun sendiri.
- f. Pemasaran *offline* di luar toko dilakukan dengan cara membuka *stand* di acara-acara pameran kebudayaan, industri kreatif maupun seni.
- g. Pembeli produk Ngartun berasal dari kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Tangerang, Surabaya, dan lain-lain.

- h. Produk Ngartun dibagi menjadi lima tema: “Wayang”, “Tokoh”, “Budaya dan Tradisi”, “Indonesia”, dan “Jogja”.
- i. Konsumen Ngartun banyak menyukai *t-shirt* dengan warna kain yang gelap.
- j. Desain ilustrasi Ngartun kebanyakan mengikuti perkembangan suatu gaya yang sedang menjadi *trend* di kalangan anak muda.
- k. Semua ilustrasi di *t-shirt* Ngartun harus berupa kartun dan khusus untuk *t-shirt* yang bertema “Tokoh” berupa ilustrasi karikatur. Hal ini sengaja dilakukan agar produk *t-shirt* dari Ngartun berbeda dengan produk *t-shirt* saingan yang sama-sama mengangkat kebudayaan.

6. Deskripsi tentang proses desain ilustrasi pada *T-Shirt* Ngartun

- a. Nugroho Pratomo pada awalnya mencari referensi terlebih dahulu ilustrasi seperti apa yang ia inginkan melalui internet, buku-buku maupun dari cerita dari orang tuanya tentang apa saja yang berhubungan tentang unsur-unsur kebudayaan, sejarah dan pewayangan.
- b. Nugroho ingin memadukan unsur-unsur tersebut dengan sesuatu yang unik, modern, populer, dan yang sedang menjadi *trend* di kalangan anak muda.
- c. Nugroho memberikan penjelasan lengkap kepada masing-masing desainer, menyediakan foto-foto dan menentukan konsep yang diinginkan, kemudian masing-masing desainer memvisualisasikannya ke dalam bentuk ilustrasi.
- d. Kedua desainer tersebut menggambar sketsa kasar di kertas terlebih dahulu dengan membuat deformasi bentuk objek, ekspresi muka, serta bahasa tubuh dari foto-foto yang disediakan.

- e. Sketsa kasar yang telah dikerjakan di kertas kemudian di-*scan* ke dalam komputer yang selanjutnya diolah dan diproses ulang bentuk dan warnanya dengan *software* CorelDRAW atau Adobe Illustrator.
- f. Hasil akhir dari desain yang sudah jadi akan dibayar dan menjadi milik sepenuhnya di pihak Ngartun.
- g. Desain yang menurut pihak Ngartun masih kurang pas akan dirubah lagi entah dari bentuk, warna, maupun tipografinya.
- h. Nugroho sendiri dulu juga sempat membuat desain ilustrasi sendiri untuk produknya namun dalam jumlah yang tidak banyak.

B. Penyeleksian Ilustrasi

Peneliti mengumpulkan semua ilustrasi pada *t-shirt* Ngartun dan didapat 47 buah ilustrasi terhitung hingga penelitian ini mulai ditulis. 47 ilustrasi tersebut dibagi menjadi lima tema yaitu 17 ilustrasi yang masuk tema “Wayang”, 7 ilustrasi masuk tema “Tokoh”, 8 ilustrasi masuk tema “Budaya dan Tradisi”, 5 ilustrasi masuk tema “Indonesia”, serta 5 ilustrasi masuk tema “Jogja”. Dari semua ilustrasi tersebut diambil 10 *sample* yang menurut peneliti mampu mewakili semua desain ilustrasi yang ada di *t-shirt* Ngartun dengan pertimbangan sebagai berikut:


1. Empat ilustrasi diambil dari tema “Wayang”, yaitu “Gatotkaca Terbang” dipilih karena merupakan *t-shirt* Ngartun yang paling laku dan banyak peminatnya, “Petruk *Fixie*” dipilih sebagai *sample* yang ilustrasinya berdasarkan *trend*, “*The Punokawan*”, dipilih sebagai *sample* ilustrasi dalam


bentuk parodi, serta “Arjuna Twittun” dan “Srikandi Twittun” dipilih sebagai *sample* dari *couple t-shirt*.

2. Dua ilustrasi dari tema “Tokoh”, yaitu “Jokowi *Rock*” dipilih sebagai *sample* ilustrasi tokoh era modern dan “Bung Karno” dipilih sebagai *sample* ilustrasi tokoh era lama.
3. Dua ilustrasi dari tema “Budaya dan Tradisi”, yaitu “Papua *Kids*” dipilih sebagai *sample* ilustrasi kesenian dari luar pulau Jawa dan “Reog Ponorogo” dipilih sebagai *sample* ilustrasi kesenian dari pulau Jawa.
4. Satu ilustrasi dari tema “Indonesia”, yaitu “*Mr. Bean Holiday*”, dipilih dengan pertimbangan adanya dua gaya ilustrasi kartun di dalamnya.
5. Satu ilustrasi dari tema “Jogja”, yaitu “Ngayogyakarta”, dipilih karena yang paling banyak menampilkan objek di dalam ilustrasinya.


C. Tabel Ilustrasi pada *T-Shirt* Ngartun



Tabel: 4 Ilustrasi pada *T-Shirt* Ngartun



No	Ilustrasi	Elemen Desain	Keterangan
01.	 <p>“Gatotkaca Terbang” Desainer: Imam Zakaria</p>	<p>Unsur Visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gatotkaca diilustrasikan sesuai dengan penampilannya di pewayangan. - Di lengan kiri Gatotkaca terlihat mengenakan gelang <i>Power Balance</i>. - Awan yang mirip corak Mega Mendung batik Cirebon. - Warna dominan coklat keemasan dan hitam. - Terdapat unsur gelap dan terang. <p>Unsur Perseptual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menerapkan kesatuan dan proporsi ukuran dengan dominasi utama pada Gatotkaca. - Arah dan gerak Gatotkaca menuju ke atas. - Unsur irama terlihat pada corak batik dan awan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gatotkaca dipilih karena merupakan tokoh pewayangan yang sangat terkenal dan semacam kebanggaan berupa <i>super hero</i> asli dari negara Indonesia. - Ilustrasi tersebut dibuat ketika sedang terjadi <i>trend</i> pemakaian gelang <i>Power Balance</i> di kalangan anak muda. - Terdapat sedikit kejanggalan pada <i>gesture</i> Gatotkaca ketika



		<p>Gaya Ilustrasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berpedoman kartun gaya Jepang. - Gatotkaca diilustrasikan dengan ekspresi wajah yang ceria dan penuh semangat. - Seekor burung diilustrasikan dengan ekspresi kagum. <p>Tipografi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipografi “GATOTKACA YA..” menggunakan jenis huruf <i>Sans Serif</i> dengan posisi yang mengikuti gerak dari objek utama. 	<p>tangan kiri yang terangkat ke atas dalam posisi terbang harusnya kaki kanan yang terangkat, bukan kaki kiri.</p>
02.	 <p>“Petruk <i>Fixie</i>” Desainer: Imam Zakaria</p>	<p>Unsur Visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Petruk diilustrasikan sesuai dengan penampilannya di pewayangan. - Sepeda <i>fixed gear</i> (<i>fixie</i>) diilustrasikan sesuai dengan bentuk aslinya dengan pemilihan warna merah dan putih, serta terdapat bendera Indonesia di bagian jok. - Terdapat unsur gelap dan terang. <p>Unsur Perseptual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menerapkan proporsi ukuran dengan dominasi utama pada objek Petruk yang bentuk kepalanya dideformasikan lebih besar dari badannya. - Arah dan gerak Petruk ke arah kanan. - Unsur irama terlihat pada corak kain batik. <p>Gaya Ilustrasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berpedoman kartun gaya Jepang. - Petruk diilustrasikan dengan ekspresi wajah yang ceria dan penuh semangat. <p>Tipografi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipografi “Petruk Naik <i>Fixie</i>” menggunakan jenis huruf <i>Display / Dekoratif</i> dengan posisi yang mengikuti gerak dari objek Petruk dan terlihat seperti bergerak kencang. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustrasi tersebut dibuat ketika sedang terjadi <i>trend</i> penggunaan sepeda <i>fixie</i> di kalangan anak muda. - Ilustrasi Petruk yang mengendarai sepeda <i>fixie</i> berwarna merah dan putih memiliki misi mengajak masyarakat Indonesia untuk mencintai kegiatan bersepeda.

03.	 <p>“The Punokawan” Desainer: Imam Zakaria</p>	<p>Unsur Visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kelompok Punokawan diilustrasikan berjalan beriringan secara urut dan sesuai dengan penampilannya di pewayangan. - Terdapat unsur gelap dan terang. - Trotoar yang terlihat dari perspektif mata normal membuat ilustrasi tersebut tampak memiliki ruang. <p>Unsur Perseptual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menerapkan kesatuan dan proporsi ukuran dengan dominasi utama pada objek kelompok Punokawan. - Arah dan gerak Punokawan menuju ke kanan. - Unsur irama terlihat pada kain batik. <p>Gaya Ilustrasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berpedoman kartun gaya Jepang dengan karakter <i>Chibi</i>. - Punokawan diilustrasikan dengan ekspresi wajah yang ceria. <p>Tipografi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipografi “The Punokawan” diilustrasikan mirip dengan logo The Beatles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustrasi tersebut merupakan parodi dari sampul album The Beatles - Abbey Road. - Terdapat sedikit kejanggalan pada <i>gesture</i> Semar dan Petruk yaitu ketika mereka melangkahkan kaki kiri tangan kiri mereka juga terayun ke depan, seharusnya tangan kananlah yang terayun ke depan.
-----	--	---	---

<p>04.</p>	 <p>“Arjuna Twittun” dan “Srikandi Twittun” Desainer: Imam Zakaria</p>	<p>Unsur Visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arjuna yang sedang memainkan komputer tablet diilustrasikan sesuai dengan penampilannya di pewayangan. - Srikandi yang sedang memainkan <i>laptop</i> diilustrasikan sesuai dengan penampilannya di pewayangan. - Masing-masing Arjuna dan Srikandi tampak mengakses situs <i>twitter</i> yang ditampilkan pada balon komik. - Masing-masing burung tua yang berpenampilan seperti tukang pos merupakan parodi dari maskot <i>twitter</i>. - Warna dasar pada kain <i>t-shirt</i>, balon komik, serta burung disesuaikan dengan warna identitas <i>twitter</i> yaitu biru muda. - Terdapat unsur gelap dan terang. <p>Unsur Perseptual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menerapkan unsur keseimbangan pada dua objek tokoh Arjuna / Srikandi. - Arah ilustrasi Arjuna dari kiri ke kanan sedangkan pada ilustrasi Srikandi dari kanan ke kiri. - Unsur irama terlihat pada pada kain batik. <p>Gaya Ilustrasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berpedoman kartun gaya Jepang. - Arjuna digambarkan dengan ekspresi wajah yang tenang dengan <i>gesture</i> salah satu kaki menginjakkan ke sebuah batu. - Srikandi digambarkan dengan ekspresi bahagia sekaligus malu-malu. - Dua ekor burung berwarna biru muda digambarkan dengan kesan muka tua dan terlihat kelelahan. <p>Tipografi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipografi “<i>twittun</i>” merupakan parodi dari logo <i>twitter</i>. - Pada kalimat-kalimat <i>mention</i> di balon komik menggunakan jenis huruf <i>Sans Serif</i> yang sesuai dengan jenis huruf yang dipakai di tampilan linimasa <i>twitter</i>. - Tipografi “<i>retire</i>” di koper burung menggunakan jenis huruf <i>Sans Serif</i> yang memiliki sifat tebal. 	<ul style="list-style-type: none"> - “<i>Twittun</i>” merupakan parodi dari penggabungan kata “<i>twitter</i>” dan “kartun”. - Terdapat kesalahan dalam penempatan kalimat, yaitu ketika <i>mention</i> balasan dari Srikandi harusnya berada di atas <i>mention</i> dari Arjuna bukan sebaliknya. - Terdapat sedikit kesalahan dalam penerjemahan kalimat <i>mention</i> balasan berbahasa Inggris dari Srikandi ke Arjuna yaitu “<i>I miss you to</i>” seharusnya ditulis “<i>I miss you too</i>” yang berarti “aku juga rindu kamu”.
------------	--	--	--

05.	 <p>“Jokowi Rock” Desainer: Ganjar Darmayekti</p>	<p>Unsur Visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jokowi diilustrasikan berpakaian kemeja kotak-kotak dengan rangkap t-shirt hitam sesuai dengan penampilannya. - Terdapat unsur gelap dan terang. <p>Unsur Perseptual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menerapkan kesatuan dengan dominasi pada proporsi ukuran kepala Jokowi yang bentuknya lebih besar dari kepala manusia normal. - Ruang yang dirasa masih kosong diisi dengan objek cipratan tinta. <p>Gaya Ilustrasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tokoh Jokowi diilustrasikan dengan gaya karikatur. - Salam ala <i>rocker</i> ditampilkan sesuai dengan <i>gesture</i> tangan pada kebanyakan penonton di acara-acara konser musik <i>rock</i>. <p>Tipografi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipografi “Rock!!!”, “Jokowi”, dan “Pemimpin rakyat berjiwa rocker” menggunakan jenis huruf <i>Display</i> / Dekoratif yang menyerupai tulisan tangan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustrasi tersebut dibuat ketika Jokowi baru saja diangkat sebagai gubernur DKI Jakarta. - Kesan dari musik rock pada pemilihan huruf tersebut masih kurang tepat.
06.	 <p>“Bung Karno” Desainer: Ganjar Darmayekti</p>	<p>Unsur Visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bung Karno diilustrasikan sesuai dengan penampilannya yang selalu berpeci hitam, berkacamata hitam dan memakai jas militer. - Terdapat unsur gelap dan terang. <p>Unsur Perseptual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menerapkan kesatuan dengan dominasi pada proporsi ukuran kepala Bung Karno yang bentuknya lebih besar dari kepala manusia normal. - Ruang yang dirasa masih kosong diisi dengan objek cipratan tinta. <p>Gaya Ilustrasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tokoh Bung Karno diilustrasikan dengan gaya karikatur. - Kesan berwibawa digambarkan dengan <i>gesture</i> lambaian tangan yang mengangkat ke atas dan kilatan cahaya di gigi yang tampak sedang tersenyum lebar. <p>Tipografi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipografi “BUNG KARNO” menggunakan jenis huruf <i>Display</i> / Dekoratif yang menyerupai goresan kuas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tokoh Bung Karno dipilih karena karakternya yang inspiratif sehingga diharapkan konsumen Ngartun akan selalu terinspirasi kebesaran dari Bung Karno.

07.	 <p>PAPUA KIDS</p> <p>“Papua Kids” Desainer: Nugroho Pratomo</p>	<p>Unsur Visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pakaian adat yang dikenakan objek anak kecil tersebut sesuai dengan pakaian adat Papua. - Tidak terdapat unsur gelap dan terang. <p>Unsur Perseptual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menerapkan prinsip keseimbangan simetris pada objek anak kecil dengan proporsi ukuran kepala yang lebih besar dari ukuran badannya. - Unsur irama tampak terlihat pada ornamen dan manik-manik pakaian adat. <p>Gaya Ilustrasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Digambarkan dengan karakter kartun yang bersifat dekoratif. - Digambarkan dengan <i>outline</i> yang tebal, anatomi yang sederhana, proporsi kepala yang besar, serta pengurangan beberapa bagian raut muka. <p>Tipografi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipografi “PAPUA KIDS” menggunakan jenis huruf <i>Display</i> / Dekoratif dengan gaya seperti kurang teratur dan berkesan etnik primitif. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemilihan karakter anak kecil dari Papua oleh pihak Ngartun sebagai salah satu bentuk pengenalan dan pelestarian kekayaan budaya yang ada di Indonesia. - Terdapat sedikit kesalahan dalam penerjemahan kalimat berbahasa Inggris yaitu “PAPUA KIDS” seharusnya ditulis “PAPUA KID” yang berarti “Anak Papua” (dalam jumlah tunggal).
08.	 <p>“Reog Ponorogo” Desainer: Nugroho Pratomo</p>	<p>Unsur Visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan penari Reog yang mengenakan kostum Barongan (Dadak merak). - Tidak terdapat unsur gelap dan terang. <p>Unsur Perseptual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menerapkan prinsip keseimbangan simetris dengan proporsi ukuran kepala yang lebih besar dari ukuran badannya. - Unsur irama terlihat pada ornamen dan bulu-bulu merak. <p>Gaya Ilustrasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Digambarkan dengan karakter kartun yang bersifat dekoratif. - Digambarkan dalam bentuk anatomi yang sederhana, banyak warna, proporsi kepala yang besar, dan warna <i>outline</i> yang bervariasi. <p>Tipografi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipografi “PONO” dan “ROGO” yang berada di krakap menggunakan jenis huruf <i>Display</i> / Dekoratif. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustrasi ini dibuat ketika Malaysia ramai diberitakan melakukan klaim terhadap sejumlah budaya Indonesia termasuk kesenian Reog Ponorogo. Pihak Ngartun berharap dengan adanya ilustrasi pada <i>t-shirt</i> ini kesenian Reog Ponorogo semakin dicintai masyarakat Indonesia dan tidak diklaim oleh negara lain.

<p>09.</p>	 <p>“Mr. Bean Holiday” Desainer: Imam Zakaria</p>	<p>Unsur Visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Karakter Mr. Bean dan Teddy yang diilustrasikan sesuai dengan versi di serial animasi. - Objek Anoman diilustrasikan sesuai dengan penampilannya di pewayangan. - Objek becak diilustrasikan sesuai dengan becak yang ada di Jawa. - Terdapat unsur gelap dan terang. <p>Unsur Perseptual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menerapkan unsur kesatuan dengan dominasi pada penempatan objek sesuai dengan harmoni agar terciptanya suatu keseimbangan desain. <p>Gaya Ilustrasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mr. Bean dan Teddy yang digambarkan dengan kartun gaya barat / Amerika. - Anoman digambarkan dengan kartun gaya Jepang. - Mr. Bean digambarkan dengan wajah yang ceria dan terlihat sangat menyukai liburannya di Indonesia. <p>Tipografi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipografi “<i>Mr. Bean Holiday in Indonesia</i>” dan tipografi pendukung lainnya menggunakan jenis huruf <i>Display</i> / Dekoratif yang memiliki sifat seperti tulisan tangan. - Tipografi “@ngartun” yang berada di slebor becak menggunakan jenis huruf <i>Display</i> / Dekoratif yang memiliki sifat tebal mengembung. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustrasi tersebut merupakan parodi dari film Mr. Bean yang berjudul “<i>Mr. Bean’s Holiday</i>” yang di mana film tersebut bercerita tentang kisah liburan Mr. Bean di Prancis dan oleh pihak Ngartun diparodikan menjadi “<i>Mr. Bean Holiday in Indonesia</i>”, di mana Mr. Bean kali ini diceritakan sedang berlibur di Indonesia. - Terdapat sedikit kesalahan pada penggambaran anatomi kaki kiri Anoman yang kurang panjang dalam menjangkau pedal becak.
<p>10.</p>	 <p>“Ngayogyakarta” Desainer: Imam Zakaria</p>	<p>Unsur Visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan beberapa objek tempat-tempat ikonik di Yogyakarta seperti Tugu Jogja, Gedung Bank Indonesia, Keraton, Candi Prambanan, lampu khas kota Jogja, situs Ngejaman, dan papan jalan Malioboro. - Warna-warna yang dipakai di hampir semua objek bangunan tersebut menggunakan putih, hijau, dan kuning keemasan sesuai dengan warna bangunan aslinya. - Terdapat unsur gelap dan terang. <p>Unsur Perseptual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menerapkan unsur kesatuan dengan dominasi pada penempatan. - Khusus Tugu Jogja ditempatkan di bagian tengah dan berada paling depan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ngayogyakarta merupakan parodi dari kata “Ngayogyakarta” dan “kartun”. - Melalui ilustrasi tersebut pihak Ngartun ingin memperkenalkan tempat-tempat ikonik yang ada di Yogyakarta dengan gaya kartun.

		<p>Gaya Ilustrasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objek bangunan-bangunan diilustrasikan tampak hidup, memiliki mata dan mulut yang mirip dengan penggambaran ilustrasi gaya kartun di Amerika. - Objek pancaran sinar yang ada di latar gambar yang melambangkan suasana keramahan yang ada di Yogyakarta. <p>Tipografi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipografi “<i>NGAYOGYAKARTUN</i>” menggunakan jenis huruf <i>Display / Dekoratif</i> yang memiliki sifat seperti ornamen. - Tipografi “<i>MENGENAL JOGJA LEWAT KARTUN</i>” menggunakan jenis huruf <i>Sans Serif</i>. 	
--	--	--	--

D. Ilustrasi pada *T-Shirt* Ngartun

1. Ilustrasi pada *T-shirt* 01: “Gatotkaca Terbang”



Gambar 13: Ilustrasi pada *T-shirt* 01
 Judul Ilustrasi: “Gatotkaca Terbang”
 Desainer: Imam Zakaria

a. Deskripsi Karya

Ilustrasi pada *t-shirt* Ngartun tema “Wayang” yang berjudul “Gatotkaca Terbang” ini menampilkan tokoh ksatria pewayangan Jawa bernama Gatotkaca yang digambarkan dalam bentuk karakter kartun dan dalam fisik masih muda yang bernama “Tetuko”. Gatotkaca adalah ksatria dari Pringgondani yang merupakan anak dari Werkudara dan Dewi Arimbi yang dikenal sebagai ksatria perkasa berotot kawat bertulang besi dan mampu terbang di angkasa tanpa menggunakan sayap. Pada ilustrasi ini Gatotkaca digambarkan sedang terbang ke angkasa dan bertemu dengan seekor burung yang kemudian burung tersebut menyapanya.

b. Analisis Elemen Desain



Gambar 14: Ilustrasi “Gatotkaca Terbang”

1) Unsur Visual

Pada ilustrasi tersebut terdapat beberapa objek yaitu Ksatria Gatotkaca muda / Tetuko, seekor burung, serta awan-awan yang bercorak mega mendung. Gatotkaca sengaja dipilih sebagai karakter utama karena merupakan tokoh pewayangan yang sangat terkenal, sehingga orang-orang sudah sangat akrab dan kerap kali menjadikan Gatotkaca semacam kebanggaan berupa *super hero* asli dari negara Indonesia. Gatotkaca tersebut digambarkan sedang terbang dan memakai pakaian yang menjadi ciri khasnya di dalam kisah pewayangan yaitu baju adat Jawa yang beraksesoriskan mahkota, jubah terbang, gelang-gelang emas dan selendang batik.



Gambar 15: Penampilan Gatotkaca
Sumber: kapanlagi.com, diunduh pada 24 Mei 2013

Gatorkaca juga terlihat mengenakan gelang kesehatan *Power Balance* di pergelangan tangan sebelah kanan. Gelang *Power Balance* sengaja ditambahkan karena ketika ilustrasi tersebut dibuat sedang terjadi *trend* pemakaian gelang *Power Balance* di kalangan anak muda, sehingga anak muda yang aktif mengenakan gelang tersebut diharapkan juga tertarik pada ilustrasi di *t-shirt* Gatorkaca Terbang ini.



Gambar 16: **Gelang *Power Balance***

Sumber: sports scientist.com, diunduh pada 24 Mei 2013

Seekor burung tampak kagum melihat Gatorkaca, dan terdapat balon komik di sebelah kiri bertuliskan “GATORKACA YA..”. Di bagian latar gambar terdapat beberapa awan yang diilustrasikan mirip dengan gaya batik Cirebon yang dikenal dengan nama corak mega mendung yang dinilai corak tersebut dapat menambah kekayaan ilustrasi akan unsur budaya Indonesia.



Gambar 17: **Corak Mega Mendung**

Sumber: thelanguageofcloth.com, diunduh pada 24 Mei 2013

Warna yang dominan pada ilustrasi tersebut menggunakan warna coklat keemasan dan hitam. Warna tersebut memiliki filosofi dan unsur nilai budaya Jawa yang kental mengenai sifat yang membumi. Pada objek Gatotkaca terdapat beberapa kesan gelap dan terang pada kulit dan pakaian yang dikenakan. Kesan tersebut selain membuat tekstur semu yang tampak timbul juga membuat kesan material aksesoris yang dikenakan Gatotkaca seperti mahkota, gelang dan yang lainnya tampak seperti terbuat dari bahan metal.

2) Unsur Perseptual

Ilustrasi ini menerapkan kesatuan dan proporsi ukuran dengan dominasi utama pada objek Gatotkaca. Arah dan gerak dari objek Gatotkaca terlihat menuju ke atas. Unsur irama terlihat pada corak batik yang dikenakan Gatotkaca yang mengikuti alur kain, serta awan-awan yang berada di latar gambar yang membentuk irama vertikal.



Gambar 18: Arah dan Gerak Objek Gatotkaca



Gambar 19: Irama Corak Batik yang Dikenakan Gatotkaca

3) Gaya Ilustrasi

Gaya kartun pada ilustrasi tersebut berpedoman pada kartun gaya Jepang dengan ciri-ciri seperti mata yang lebar, rambut yang lurus dan lancip, serta penggambaran anatomi objek yang kurang berotot. Gatotkaca digambarkan dengan ekspresi wajah yang ceria dan dengan *gesture* salah satu tangan mengangkat ke atas yang memperlihatkan perasaan yang penuh semangat.

Terdapat sedikit kejanggalan pada *gesture* Gatotkaca yaitu ketika tangan kiri yang terangkat ke atas dalam posisi terbang harusnya kaki kanan yang terangkat, bukan kaki kiri. Desainer menampilkan karakter Gatotkaca yang muda, ceria, penuh semangat dan jauh dari kesan garang seperti yang sering ditampilkan di berbagai media pada umumnya, hal ini bertujuan untuk menarik perhatian konsumen yang menyukai ilustrasi-ilustrasi kartun yang unik dan imut. Burung yang sedang terbang dan bertemu Gatotkaca tersebut terlihat kagum dan digambarkan dengan ekspresi mata yang besar memandangi Gatotkaca yang sedang terbang melintas.

4) Tipografi

Tipografi yang bertuliskan “GATOTKACA YA..” yang diucapkan burung tersebut menggunakan jenis huruf *Sans Serif* dengan posisi yang mengikuti gerak dari objek utama Gatotkaca supaya dapat meningkatkan *readability* yang dikarenakan jenis huruf *Sans Serif* yang mudah terbaca untuk *setting* ukuran kecil dan arah gerak mata yang tertuju pada tulisan dibimbing sesuai dengan arah gerakan objek utama.



Gambar 20: Posisi, Arah, dan Gerak Tipografi “Gatotkaca ya..”

2. Ilustrasi pada *T-shirt* 02: “Petruk *Fixie*”



Gambar 21: Ilustrasi pada *T-shirt* 02
Judul Ilustrasi: “Petruk *Fixie*”
Desainer: Imam Zakaria

a. Deskripsi Karya

Ilustrasi pada *t-shirt* Ngartun tema “Wayang” yang berjudul “Petruk *Fixie*” ini menampilkan tokoh Punakawan dalam pewayangan Jawa bernama Petruk yang digambarkan dalam bentuk karakter kartun dan mengendarai sepeda *fixed gear* atau lebih dikenal dengan sepeda *fixie* yang sempat menjadi *trend* di kalangan anak muda. Petruk memiliki ciri-ciri berhidung panjang, berkulit gelap, gemar bersenda gurau baik dengan ucapan maupun tingkah laku dan senang berkelahi. Petruk gemar berkelana guna menguji kekuatan dan kesaktiannya. Dalam ilustrasi tersebut digambarkan Petruk yang sedang tersenyum dan tampak

bersemangat dalam berkelana menggunakan sepeda *fixie* yang berbenderakan Indonesia.

b. Analisis Elemen Desain



Gambar 22: Ilustrasi “Petruk *Fixie*”

1) Unsur Visual

Pada ilustrasi tersebut terdapat beberapa objek yaitu Petruk, sepeda *fixie*, serta tipografi bertuliskan “*Petruk Naik Fixie*”. Karakter Petruk dipilih karena sifatnya yang gemar berkelana untuk menguji kesaktiannya. Pihak Ngartun memilih sepeda *fixie* sebagai kendaraan berkelana Petruk dikarenakan ketika ilustrasi tersebut dibuat sedang terjadi *trend* berkendara sepeda *fixie* di kalangan anak muda, sehingga anak muda yang hobi bersepeda *fixie* diharapkan juga tertarik pada ilustrasi di *t-shirt* tersebut.



Gambar 23: **Sepeda *Fixie***

Sumber: cambridgebicycle.com, diunduh pada 24 Mei 2013

Bendera Indonesia yang digambarkan berada di sepeda tersebut adalah semacam ajakan dari Petruk untuk mengajak masyarakat Indonesia untuk lebih mencintai bersepeda yang selain menyehatkan, bebas polusi, dan juga dapat mengurangi kemacetan. Warna merah dan putih yang ada pada sepeda *fixie* dipilih karena warna tersebut adalah warna dari karakter Indonesia yang di mana Petruk memiliki misi mengajak masyarakat Indonesia untuk mencintai kegiatan bersepeda.

Petruk digambarkan serupa dengan ciri-ciri di kisah pewayangan, yaitu kurus, berhidung mancung, dan berambut kuncir di belakang.



Gambar 24: **Penampilan Petruk**

Sumber: indonesiakaya.com, diunduh pada 24 Mei 2013

Pada objek Petruk terdapat beberapa kesan gelap dan terang pada kulit dan pakaian yang dikenakan. Kesan tersebut selain membuat tekstur semu yang tampak timbul juga membuat kesan material pakaian yang dikenakan Petruk tampak seperti lipatan kain. Kilatan cahaya pada sepeda *fixie* membuat kesan pada sepeda tersebut tampak berbahan material logam.

2) Unsur Perseptual

Ilustrasi ini menerapkan proporsi ukuran dengan dominasi utama pada objek Petruk yang bentuk kepalanya dideformasikan lebih besar dari badannya, hal ini bertujuan untuk menguatkan karakter Petruk yang mudah dikenali dari karakter wajahnya yang khas. Arah dan gerak dari objek Petruk terlihat menuju ke arah kanan. Unsur irama terlihat pada corak batik yang dikenakan Petruk yang mengikuti alur kain.



Gambar 25: Arah dan Gerak Objek Petruk yang sedang Menaiki *Fixie*

3) Gaya Ilustrasi

Gaya kartun pada ilustrasi tersebut berpedoman pada kartun gaya Jepang dengan ciri-ciri seperti mata Petruk yang lebar, penggambaran anatomi yang kurang berotot, serta pakaian yang dikenakan objek tidak ketat. Petruk digambarkan dengan ekspresi wajah yang tersenyum ceria dan dengan *gesture* mengayuh sepeda hingga berdiri dari joknya yang menandakan bahwa kayuhan sepedanya penuh semangat. Desainer menampilkan karakter Petruk yang ceria dan penuh semangat selain bertujuan untuk mempopulerkan karakter pewayangan agar dikenal oleh generasi sekarang juga untuk membangkitkan kembali minat bersepeda pada masyarakat Indonesia.

4) Tipografi

Tipografi “*Petruk Naik Fixie*” yang berada di sebelah kiri Petruk menggunakan jenis huruf *Display / Dekoratif* dengan posisi yang mengikuti gerak

dari objek Petruk yang sedang menaiki sepeda. Perubahan bentuk huruf yang terlihat seperti bergerak kencang ini selain menambah nilai keindahan dan keharmonisan ternyata juga mengurangi *legibility* dan *readability*, hal ini terlihat pada huruf “U” yang tampak mirip huruf “J”, serta ukuran tiap huruf yang berbeda-beda dan penambahan unsur dekorasi semakin mengurangi tingkat keterbacaan kalimatnya. Warna merah pada kata “*Naik*” juga mengurangi tingkat keterbacaannya jika diterapkan pada *t-shirt* dengan kain yang berwarna merah.



Gambar 26: Posisi, Arah, dan Gerak Tipografi “*Petruk Naik Fixie*”

3. Ilustrasi pada *T-shirt* 03: “*The Punokawan*”



Gambar 27: Ilustrasi pada *T-shirt* 03

Judul Ilustrasi: “*The Punokawan*”

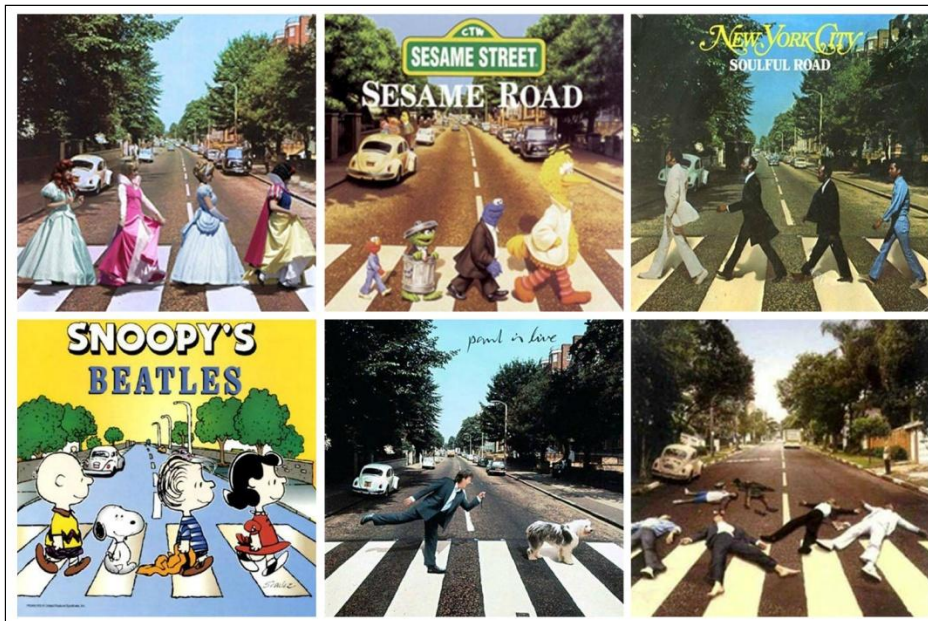
Desainer: Imam Zakaria

a. Deskripsi Karya

Ilustrasi pada *t-shirt* Ngartun tema “Wayang” yang berjudul “*The Punokawan*” ini menampilkan empat tokoh Punokawan yang merupakan kelompok penyebar humor untuk mencairkan suasana dalam pewayangan Jawa yaitu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong yang digambarkan dalam bentuk karakter kartun dan sedang menyeberang jalan raya persis seperti gambar di salah satu sampul album The Beatles yang terkenal, Abbey Road yang dirilis pada tahun 1969. Banyak sekali varian parodi dari sampul album tersebut di internet dikarenakan sangat terkenalnya band The Beatles di seluruh dunia dari jaman dulu hingga sekarang.

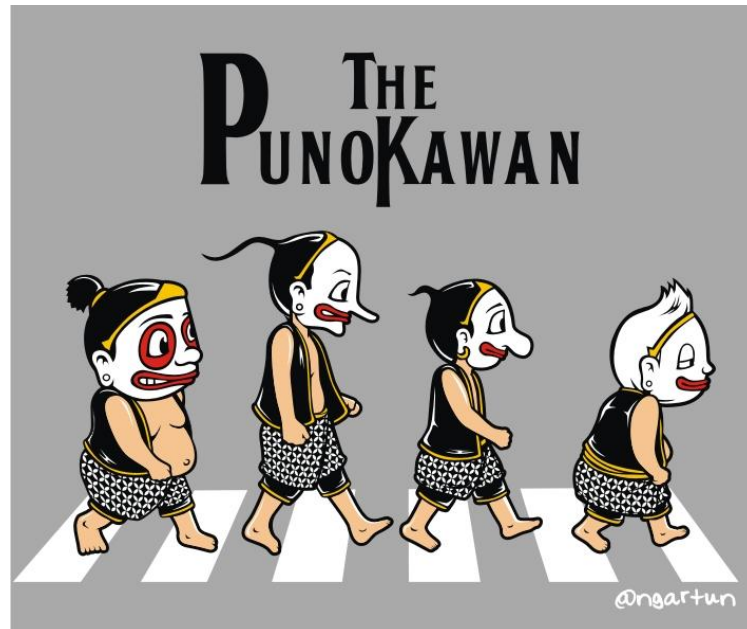


Gambar 28: Sampul Album The Beatles - Abbey Road
 Sumber: bettylivin.com, diunduh pada 24 Mei 2013



Gambar 29: Berbagai Parodi Sampul Album The Beatles - Abbey Road
 Sumber: imgur.com, diunduh pada 24 Mei 2013

b. Analisis Elemen Desain



Gambar 30: Ilustrasi “*The Punokawan*”

1) Unsur Visual

Pada ilustrasi tersebut terdapat beberapa objek yaitu empat kelompok Punokawan (dari kanan ke kiri: Semar, Gareng, Petruk dan Bagong), tipografi “*The Punokawan*” besar di atas objek Punokawan, trotoar tempat para Punokawan berjalan, serta tipografi kecil bertuliskan “@ngartun” di sebelah kanan bawah trotoar. Punokawan dipilih selain karena merupakan tokoh dalam pewayangan yang sudah terkenal, juga jumlah mereka yang sama berempat seperti jumlah personel The Beatles sehingga cocok untuk ikut memparodikan sampul album Abbey Road. Kelompok Punokawan digambarkan berjalan beriring-iringan dari kanan ke kiri sesuai urutan mereka dimulai dari Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Keempat karakter Punokawan diilustrasikan sesuai dengan ciri khas

mereka masing-masing seperti Semar yang bermata sembab dan berambut putih, Gareng yang bermata juling dan berhidung bulat, Petruk yang berhidung mancung dan berambut kuncir panjang ke belakang, serta Bagong yang bermata bulat dan berbibir dower.



Gambar 31: **Penampilan Punokawan**
 Sumber: peperonity.com, diunduh pada 24 Mei 2013

Warna gelap seperti hitam dan coklat keemasan yang dikenakan pada pakaian Punokawan memiliki filosofi dan unsur nilai budaya Jawa yang kental mengenai sifat yang membumi. Pada objek Punokawan terdapat beberapa kesan gelap dan terang pada kulit dan pakaian yang dikenakan. Kesan tersebut membuat

tekstur semu yang tampak timbul juga membuat tekstur kulit dan pakaian yang dikenakan semakin terlihat. Warna abu-abu dipilih sebagai warna dasar kain dikarenakan sifatnya yang netral terhadap objek Punokawan yang dominan warna hitam dan objek trotoar yang berwarna putih. Trotoar tempat para Punokawan berjalan yang terlihat dari perspektif mata normal membuat ilustrasi tersebut tampak memiliki ruang.

2) Unsur Perseptual

Ilustrasi ini menerapkan kesatuan dan proporsi ukuran dengan dominasi utama pada objek kelompok Punokawan yang sedang berjalan beriringan dengan objek pembantu tipografi "*The Punokawan*". Arah dan gerak dari objek kelompok Punokawan menuju ke arah kanan sesuai dengan sampul album The Beatles - Abbey Road. Unsur irama terlihat pada corak batik yang dikenakan kelompok Punokawan yang mengikuti alur kain serta pada trotoar tempat mereka berjalan.

3) Gaya Ilustrasi

Gaya kartun pada ilustrasi tersebut berpedoman pada kartun gaya Jepang dengan ciri-ciri seperti mata yang lebar, betis yang tidak berotot serta bentuk badan dan kepala yang menyerupai gaya *Chibi* atau versi pendek, berkepala besar, dan bertubuh kecil dari karakter di kartun Jepang. Punokawan digambarkan berjalan beriringan dengan ekspresi wajah yang ceria. Terdapat sedikit kejanggalan pada *gesture* Semar dan Petruk yaitu ketika mereka melangkahkan kaki kiri tangan kiri mereka juga terayun ke depan, seharusnya tangan kananlah yang terayun ke depan.

Pihak Ngartun membuat semacam inovasi baru dalam pembuatan ilustrasi parodi sampul album The Beatles - Abbey Road dengan karakter-karakter kartun Punokawan agar dapat ikut meramaikan dan memperkenalkan budaya Indonesia di mata dunia dan memadukannya dengan budaya populer dari barat.

4) Tipografi

Tipografi “*The Punokawan*” diilustrasikan mirip dengan logo The Beatles, yaitu huruf “T” pada kata “The” yang lebih besar, huruf di awalan “Punokawan” dan “Beatles” yang sama-sama dibesarkan melebihi *cap-height*, serta huruf di bagian tengah-tengah bagian *stem*-nya yang dibuat menjadi lebih panjang ke bawah.



Gambar 32: Tipografi “*The Punokawan*” dan Logo The Beatles

Tipografi “@ngartun” yang berada di kanan bawah trotoar ditulis dengan menggunakan jenis huruf *Display / Dekoratif* yang menyerupai tulisan tangan yang bertujuan selain memberikan info tentang nama brand dan alamat akun

twitter, juga sebagai semacam *watermark* dari karya ilustrasi tersebut yang merupakan milik pihak Ngartun.



Gambar 33: Tipografi “@ngartun”

4. Ilustrasi pada *Couple T-shirt* 04: “Arjuna Twittun” dan “Srikandi Twittun”



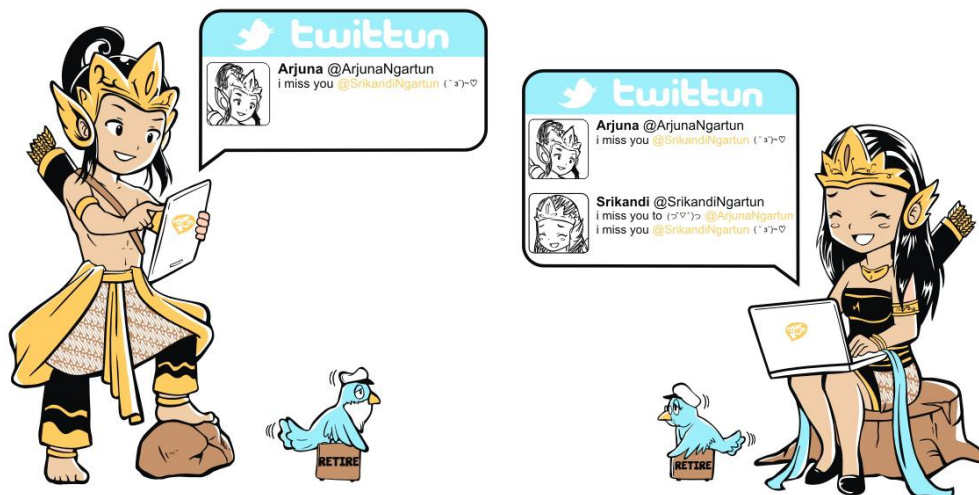
Gambar 34: Ilustrasi pada *Couple T-shirt* 04
Judul Ilustrasi: “Arjuna Twittun” dan “Srikandi Twittun”
Desainer: Imam Zakaria

a. Deskripsi Karya

Dua ilustrasi pada *couple t-shirt* Ngartun tema “Wayang” yang berjudul “Arjuna Twittun” dan “Srikandi Twittun” ini masing-masing menampilkan tokoh sepasang kekasih dalam pewayangan Jawa yang terkenal yaitu Arjuna dan Srikandi. Dalam desain ilustrasi *t-shirt* laki-laki “Arjuna Twittun” digambarkan

tokoh Arjuna yang memegang komputer tablet dan terlihat memainkan *twitter* yang ditampilkan pada balon komik di sebelah kanannya sambil memberikan *mention* yang berisi curahan kerinduannya ke akun kekasihnya Srikandi. Dalam desain ilustrasi *t-shirt* wanita “Srikandi Twittun” digambarkan tokoh Srikandi yang memegang *laptop* dan terlihat memainkan *twitter* yang ditampilkan pada balon komik di sebelah kirinya sambil membalas *mention* dari Arjuna.

b. Analisis Elemen Desain



Gambar 35: Ilustrasi “Arjuna Twittun” dan “Srikandi Twittun”

1) Unsur Visual

Pada ilustrasi “Arjuna Twittun” terdapat beberapa objek yaitu tokoh Arjuna yang sedang memainkan komputer tablet sambil kaki kirinya menginjakkan pada sebuah batu, serta seekor burung pejalan tua berwarna biru muda berpakaian seperti tukang pos membawa koper yang bertuliskan “*retire*”.

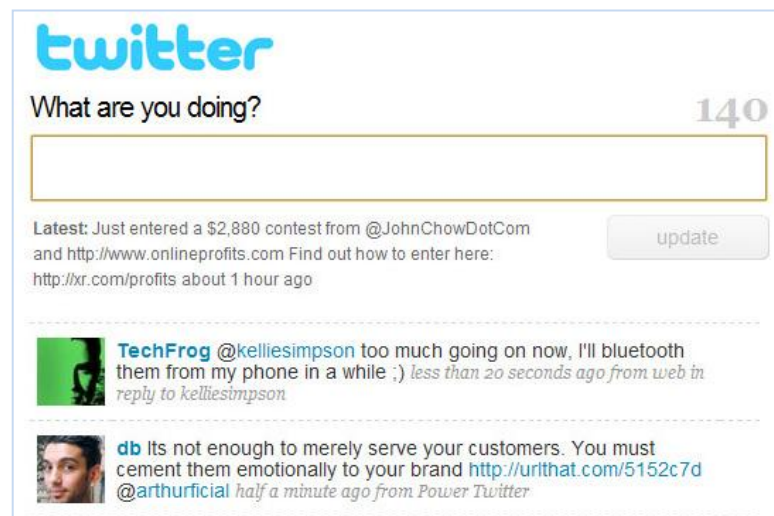
Pada ilustrasi “Srikandi Twittun” terdapat beberapa objek yaitu tokoh Srikandi yang sedang duduk dan memainkan *laptop*, serta seekor burung betina tua berwarna biru muda berpakaian seperti tukang pos membawa koper yang bertuliskan “*retire*” yang artinya pensiun. Tokoh Arjuna dan Srikandi digambarkan berpenampilan selayaknya di dalam pewayangan yaitu berpakaian adat Jawa tradisional dengan beraksesoriskan tempat anak panah lengkap dengan anak panah di punggungnya. Warna pakaian yang dikenakan Arjuna dan Srikandi sesuai dengan warna pakaian adat Jawa Tengah yakni hitam dan coklat keemasan yang memiliki filosofi dan unsur nilai budaya mengenai sifat yang membumi.



Gambar 36: Penampilan Arjuna dan Srikandi

Sumber: wayang.wordpress.com, diunduh pada 25 Mei 2013

Masing-masing tokoh Arjuna dan Srikandi tampak sedang mengakses situs *twitter* yang ditampilkan pada balon komik yang bergambarkan tampilan logo dan linimasa *twitter* yang diparodikan oleh pihak Ngartun dengan nama “twittun”.



Gambar 37: **Tampilan Linimasa Twitter**
 Sumber: wordful.com, diunduh pada 25 Mei 2013

Burung yang berpenampilan seperti tukang pos tersebut selain merupakan parodi dari maskot *twitter* tetapi juga simbol dari kegiatan surat menyurat yang di mana pada zaman modern orang tidak perlu lagi mengirim surat untuk berinteraksi dengan orang lain di tempat kejauhan tetapi cukup melalui *mention* di *twitter*.



Gambar 38: **Maskot Twitter**
 Sumber: hdicon.com, diunduh pada 25 Mei 2013

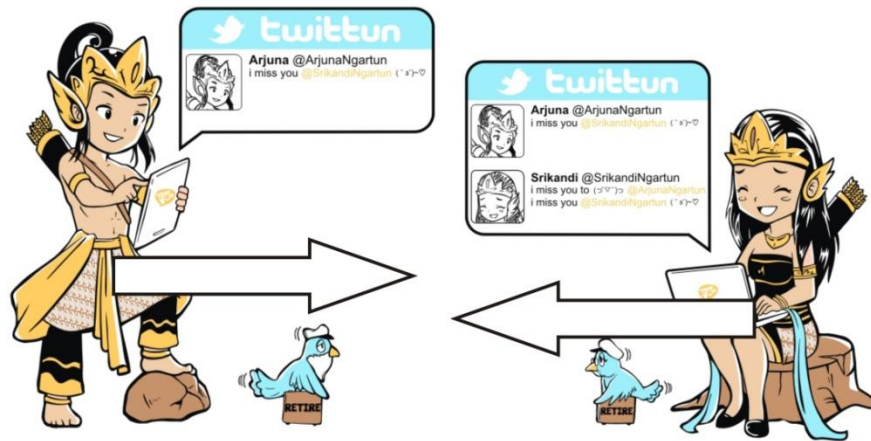


Gambar 39: Penampilan Tukang Pos
 Sumber: cheatdiary.com, diunduh pada 25 Mei 2013

Warna dasar pada kain *t-shirt*, balon komik, serta pada burung yang berpenampilan ala pegawai pos sesuai dengan warna identitas *twitter* yaitu biru muda. Pada semua objek (kecuali pada balon komik) terdapat beberapa kesan gelap dan terang pada kulit dan pakaian yang dikenakan yang membuat kesan objek tampak timbul.

2) Unsur Perseptual

Masing-masing ilustrasi menerapkan unsur keseimbangan pada dua objek tokoh Arjuna / Srikandi dengan balon komik berisi tampilan linimasa *twitter* yang pada bagian bawah yang masih kosong diisi dengan objek pendukung berupa burung yang berpenampilan seperti tukang pos. Arah dan gerak dari dua ilustrasi ini saling melengkapi satu sama lain, yaitu arah ilustrasi Arjuna dari kiri ke kanan sedangkan pada ilustrasi Srikandi dari kanan ke kiri. Unsur irama terlihat pada pada corak batik yang dikenakan Arjuna dan Srikandi yang mengikuti alur kain.



Gambar 40: Arah dan Gerak Objek Arjuna dan Srikandi

3) Gaya Ilustrasi

Gaya kartun pada ilustrasi tersebut berpedoman pada kartun gaya Jepang dengan ciri-ciri seperti mata yang lebar, rambut yang lurus dan lancip, serta bentuk dagu yang runcing. Arjuna digambarkan dengan ekspresi wajah yang tenang dan dengan *gesture* salah satu kaki menginjakkan ke sebuah batu yang menandakan bahwa Arjuna adalah seorang pengembara yang berjuang dalam kesendirian dan tidak kenal lelah. Srikandi digambarkan dengan ekspresi bahagia sekaligus malu-malu yang tampak dari ekspresi tertawa dengan mata yang terpejam serta adanya bulatan yang berada di pipinya. Sketsa kasar Arjuna dan Srikandi yang masih berwarna hitam dan putih digunakan sebagai *avatar* pada balon komik tampilan linimasa *twitter* yang memberikan kesan sederhana pada foto *avatar twitter* pada umumnya. Dua ekor burung berwarna biru muda dan berpenampilan seperti tukang pos yang masing-masing pejantan dan betina digambarkan dengan kesan muka tua yang tampak dari burung pejantan yang

terlihat memiliki jenggot putih dan pada burung betina yang digambarkan memakai kacamata bulat seperti yang umum dikenakan oleh nenek-nenek. Dua burung tersebut terlihat kelelahan menyampaikan pesan melalui mention *twitter* baik dari Arjuna maupun Srikandi yang terlihat dari raut mata mereka yang digambarkan lesu dan kelelahan.

4) Tipografi

Terdapat beberapa tipografi yang pada ilustrasi tersebut, antara lain parodi logo *twitter* yang dirubah menjadi “twittun”, kalimat-kalimat mention dari Arjuna dan Srikandi di balon komik tampilan linimasa *twitter*, serta tulisan “*retire*” di koper burung yang berpenampilan seperti tukang pos.

Tipografi “twittun” merupakan parodi dari logo *twitter* yang kata tersebut adalah penggabungan dari kata “*twitter*” dan “kartun”. Bentuk huruf dan warnanya juga dibuat sama dengan huruf yang dipakai *twitter*.



Gambar 41: **Tipografi “Twittun” dan Logo *Twitter***

Pada kalimat-kalimat *mention* dari Arjuna dan Srikandi di balon komik tampilan linimasa *twitter* menggunakan jenis huruf *Sans Serif* yang selain sesuai dengan jenis huruf yang dipakai di tampilan linimasa *twitter* juga jenis huruf tersebut memiliki tingkat *readability* yang tinggi jika digunakan pada *setting* huruf

ukuran kecil. Pada tulisan “*retire*” di koper burung yang berpenampilan seperti tukang pos menggunakan jenis huruf *Sans Serif* yang memiliki sifat tebal agar memiliki tingkat *readability* yang tinggi jika digunakan pada *setting* huruf ukuran kecil.

Terdapat kesalahan dalam penempatan kalimat, yaitu ketika *mention* balasan dari Srikandi harusnya berada di atas *mention* dari Arjuna bukan sebaliknya agar sesuai dengan urutan di tampilan linimasa *twitter*. Terdapat juga kesalahan dalam penerjemahan kalimat *mention* balasan berbahasa Inggris dari Srikandi ke Arjuna yaitu “*I miss you to*” seharusnya ditulis “*I miss you too*” yang berarti “aku juga rindu kamu”.

5. Ilustrasi pada *T-shirt* 05: “*Jokowi Rock*”



Gambar 42: Ilustrasi pada *T-shirt* 05

Judul Ilustrasi: “*Jokowi Rock*”

Desainer: Ganjar Darmayekti

a. Deskripsi Karya

Ilustrasi pada *t-shirt* Ngartun tema “Tokoh” yang berjudul “Jokowi Rock” ini menampilkan karikatur tokoh seorang Gubernur DKI Jakarta yang bernama Ir. H. Joko Widodo atau yang lebih akrab dengan sebutan Jokowi yang telah dikenal luas masyarakat sebagai sosok pemimpin yang sederhana, jujur, mau membantu rakyatnya secara langsung, serta kegemarannya dalam mendengarkan musik beraliran *rock*.

b. Analisis Elemen Desain



Gambar 43: Ilustrasi “Jokowi Rock”

1) Unsur Visual

Pada ilustrasi tersebut terdapat objek utama yaitu tokoh Jokowi yang tampak tersenyum dan memberikan salam khas seperti seorang *rocker*, didukung beberapa objek seperti balon komik yang bertuliskan “*Rock!!!*”, tipografi keterangan di bawah objek tokoh Jokowi yang bertuliskan “*Jokowi*” yang diberi efek bayangan dan di sampingnya bertuliskan “*Pemimpin rakyat berjiwa rocker*” dengan *setting* huruf yang lebih kecil serta beberapa efek cipratan cat di bagian latar gambar. Jokowi diilustrasikan berpakaian kemeja kotak-kotak dengan rangkap *t-shirt* hitam sesuai dengan pakaiannya ketika melaksanakan kegiatan kampanye. Terdapat beberapa kesan gelap dan terang pada kulit dan pakaian Jokowi yang membuat tekstur semu yang tampak timbul.



Gambar 44: **Penampilan Jokowi**

Sumber: viva.co.id, diunduh pada 25 Mei 2013

Tokoh Jokowi dipilih oleh pihak Ngartun karena selain merupakan tokoh yang inspiratif juga karena ketika ilustrasi tersebut dibuat Jokowi baru saja diangkat sebagai gubernur DKI Jakarta, sehingga diharapkan dengan adanya

t-shirt yang berilustrasikan Jokowi dalam bentuk karikatur tersebut banyak konsumen yang akan tertarik dan membelinya.

2) Unsur Perseptual

Ilustrasi ini menerapkan kesatuan dengan dominasi pada proporsi ukuran kepala Jokowi yang bentuknya dideformasikan lebih besar dari bentuk kepala manusia normal dan didukung *gesture* tangan Jokowi yang memberikan salam *rocker* serta balon komik yang bertuliskan “Rock!!!”. Ruang yang dirasa masih kosong diisi dengan objek cipratan tinta.

3) Gaya Ilustrasi



Gambar 45: **Perbandingan Karikatur Jokowi dengan Foto Asli**

Ilustrasi tersebut menggambarkan objek Jokowi dengan gaya karikatur yang tampak pada bagian kepala dan raut mukanya dideformasikan lebih besar dan menonjol dari kepala manusia normal tetapi masih tampak terlihat mirip dengan wajah Jokowi yang sesungguhnya. Salam ala *rocker* juga ditampilkan sesuai dengan *gesture* tangan pada kebanyakan penonton di acara-acara konser

musik *rock* yang menegaskan bahwa Jokowi adalah seorang pemimpin yang menyukai musik *rock*.



Gambar 46: **Salam ala *Rocker* di Konser Musik *Rock***
Sumber: desktopwallpaperz.com, diunduh pada 25 Mei 2013

4) Tipografi

Tipografi “*Rock!!!*”, “*Jokowi*”, dan “*Pemimpin rakyat berjiwa rocker*” menggunakan jenis huruf *Display / Dekoratif* yang bersifat mengutamakan keindahan dan menyerupai tulisan tangan. Khusus pada tipografi “*Jokowi*” diberi efek bayangan yang menambah kesan daya tarik dibanding tipografi “*Pemimpin rakyat berjiwa rocker*” yang ada di sampingnya. Akan tetapi kesan dari musik *rock* pada pemilihan huruf tersebut masih kurang tepat jika menggunakan huruf yang sifatnya menyerupai tulisan tangan dengan ujung-ujungnya yang membulat, seharusnya menggunakan huruf yang bersifat tegas dengan bagian tiap ujung yang runcing.

6. Ilustrasi pada *T-shirt* 06: “Bung Karno”



Gambar 47: **Ilustrasi pada *T-shirt* 06**
Judul Ilustrasi: “**Bung Karno**”
Desainer: **Ganjar Darmayekti**

a. Deskripsi Karya

Ilustrasi pada *t-shirt* Ngartun tema “Tokoh” yang berjudul “Bung Karno” ini menampilkan karikatur tokoh seorang Proklamator Kemerdekaan sekaligus Presiden pertama Indonesia yang bernama Ir. Soekarno atau yang lebih akrab dengan panggilan “Bung Karno”. Bung Karno merupakan salah satu tokoh pemimpin yang terkenal di dunia ketika pada masanya. Beliau mempunyai ciri khas dalam berpenampilan yaitu berpeci hitam, berkacamata hitam dan memakai jas militer. Ilustrasi tersebut menggambarkan sosok Bung Karno yang sedang melambaikan tangan dan tersenyum lebar.

b. Analisis Elemen Desain



Gambar 48: Ilustrasi “Bung Karno”

1) Unsur Visual

Pada ilustrasi tersebut terdapat objek utama yaitu tokoh Bung Karno yang sedang tersenyum lebar hingga menampakkan pantulan cahaya dari giginya sambil memberikan salam berupa lambaian tangan dan diilustrasikan sesuai dengan penampilannya yang selalu berpeci hitam, berkacamata hitam dan memakai jas militer. Objek pendukung lainnya berupa tipografi “*BUNG KARNO*” yang ada di samping kirinya serta beberapa efek cipratan tinta di bagian latar ilustrasi.



Gambar 49: **Penampilan Ir. Soekarno**

Sumber: kolom-biografi.blogspot.com, diunduh pada 25 Mei 2013

Tokoh Bung Karno dipilih oleh pihak Ngartun karena karakternya yang inspiratif dan namanya yang sangat besar sehingga diharapkan konsumen Ngartun yang menyukai ilustrasi pada *t-shirt* tersebut akan selalu terinspirasi akan kebesaran dari nama Bung Karno.

Pemilihan warna pada ilustrasi tersebut tidak dapat disesuaikan dengan foto-foto Bung Karno yang kebanyakan beredar di buku maupun internet karena hampir semuanya berwarna hitam dan putih. Dalam pemilihan warna pihak Ngartun dan desainer sepakat menggunakan warna hijau sebagai warna jas dari Bung Karno mengingat warna hijau merupakan warna yang umum dipakai di militer. Terdapat beberapa kesan gelap dan terang pada kulit dan pakaian Bung Karno yang membuat tekstur semu yang tampak timbul.

2) Unsur Perseptual

Ilustrasi ini menerapkan kesatuan dengan dominasi pada proporsi ukuran kepala Bung Karno yang bentuknya dideformasikan lebih besar dari bentuk kepala manusia normal dan didukung *gesture* lambaian tangan Bung Karno serta tipografi bertuliskan “*BUNG KARNO*”. Ruang yang dirasa masih kosong diisi dengan objek cipratan tinta.

3) Gaya Ilustrasi



Gambar 50: Perbandingan Karikatur Bung Karno dengan Foto Asli

Ilustrasi tersebut menggambarkan objek Bung Karno dengan gaya karikatur yang tampak pada bagian kepala dan raut mukanya yang dideformasikan lebih besar dari kepala manusia normal tetapi masih tampak terlihat mirip dengan wajah Bung Karno yang sesungguhnya. Kesan Bung Karno yang berwibawa digambarkan oleh desainer dengan *gesture* lambaian tangan yang mengangkat ke atas dan kilatan cahaya di gigi Bung Karno yang tampak sedang tersenyum lebar.

4) Tipografi

Tipografi “*BUNG KARNO*” menggunakan jenis huruf *Display / Dekoratif* yang bersifat mengutamakan keindahan dan menyerupai goresan kuas. Sifat huruf yang menyerupai goresan kuas tersebut memberi kesan ilustrasi tampak seperti murni gambaran tangan dari seorang seniman.

7. Ilustrasi pada *T-shirt* 07: “*Papua Kids*”



Gambar 51: Ilustrasi pada *T-shirt* 07

Judul Ilustrasi: “*Papua Kids*”

Desainer: **Nugroho Pratomo**

a. Deskripsi Karya

Ilustrasi pada *t-shirt* Nartun tema “Budaya dan Tradisi” yang berjudul “*Papua Kids*” ini menampilkan sebuah keunikan dari budaya yang di Indonesia berupa seorang anak kecil yang berpakaian adat dari daerah Papua. Jika biasanya

di daerah lain pakaian adat berupa kain kain lembut atau lainnya, namun pakaian adat Papua disesuaikan dengan daerah mereka tinggal yaitu daerah pegunungan sehingga pakaian adat mereka adalah pakaian yang terbuat dari alam sekitar mereka.

b. Analisis Elemen Desain



Gambar 52: Ilustrasi “Papua Kids”

1) Unsur Visual

Ilustrasi tersebut menampilkan dua objek utama berupa sosok anak kecil yang berkulit gelap dan mengenakan pakaian adat Papua yang diilustrasikan dalam karakter kartun dekoratif serta sebuah tipografi bertuliskan “PAPUA KIDS”. Pakaian adat yang dikenakan anak kecil tersebut sesuai dengan pakaian adat

Papua yang berupa rumbai-rumbai, aksesoris manik-manik, sebuah topi terbuat dari bahan semacam ijuk dan coretan warna-warni yang menghiasi tubuh.



Gambar 53: Penampilan Pakaian Adat Papua
 Sumber: sindonews.com, diunduh pada 26 Mei 2013

Warna-warna pada objek anak kecil tersebut menggunakan warna yang dominan coklat, hal ini sesuai dengan warna kulit dan warna pakaian tradisional yang dikenakan orang-orang Papua. Pada ilustrasi tersebut tidak ada kesan gelap dan terang pada kulit dan pakaian yang dikenakan objek sehingga objek tersebut hanya tampak dua dimensi.

Pemilihan karakter anak kecil dari Papua ini dipilih oleh pihak Ngartun sebagai salah satu bentuk pengenalan dan pelestarian kekayaan budaya yang ada di Indonesia.

2) Unsur Perseptual

Ilustrasi ini menerapkan prinsip keseimbangan simetris pada objek anak kecil dengan proporsi ukuran kepala yang lebih besar dari ukuran badannya.

Unsur irama tampak terlihat pada ornamen dan manik-manik pakaian adat tersebut.

3) Gaya Ilustrasi

Ilustrasi anak kecil dari Papua ini digambarkan dengan karakter kartun yang bersifat dekoratif dengan *outline* yang tebal, bentuk anatomi yang sederhana, proporsi kepala yang besar, serta pengurangan beberapa bagian raut muka seperti alis, hidung dan mulut yang memberikan kesan *simple* dan imut. Pihak Ngartun mengharapkan ilustrasi dengan gaya tersebut akan menarik minat konsumen yang ingin melestarikan budaya Indonesia dengan tampilan yang unik dan berbeda.

4) Tipografi

Tipografi “*PAPUA KIDS*” yang berada di bawah objek anak kecil menggunakan jenis huruf *Display / Dekoratif* dengan gaya seperti kurang teratur dan tampak primitif. Kesan primitif pada huruf tersebut bukan berarti ketinggalan zaman tetapi lebih menyesuaikan keharmonisan nilai etnik pada bentuk huruf dengan karakter objek anak kecil yang berpakaian adat Papua.

Terdapat sedikit kesalahan dalam penerjemahan kalimat berbahasa Inggris yaitu “*PAPUA KIDS*” seharusnya ditulis “*PAPUA KID*” yang berarti “Anak Papua” (dalam jumlah tunggal) dikarenakan objek anak yang ada di ilustrasi tersebut hanya satu.

8. Ilustrasi pada *T-shirt* 08: “Reog Ponorogo”



Gambar 54: Ilustrasi pada *T-shirt* 08
Judul Ilustrasi: “Reog Ponorogo”
Desainer: Nugroho Pratomo

a. Deskripsi Karya

Ilustrasi pada *t-shirt* Ngartun tema “Budaya dan Tradisi” yang berjudul “Reog Ponorogo” ini menampilkan penari Barongan pada sebuah kesenian budaya yang berasal dari Jawa Timur tepatnya dari Ponorogo yaitu berupa pentas Reog Ponorogo. Reog adalah salah satu kesenian budaya daerah di Indonesia yang masih sangat kental dengan hal-hal yang berbau mistik dan ilmu kebatinan yang kuat.

b. Analisis Elemen Desain



Gambar 55: Ilustrasi “Reog Ponorogo”

1) Unsur Visual

Ilustrasi tersebut menampilkan satu buah objek utama berupa penari Reog yang mengenakan kostum Barongan (Dadak merak) dalam bentuk karakter kartun dekoratif. Barongan merupakan peralatan tari yang paling dominan dalam kesenian Reog Ponorogo. Bagian-bagiannya antara lain kepala harimau (*caplokan*), bulu-bulu merak, serta *krakap* yang bertuliskan identitas grup Reog.



Gambar 56: **Penampilan Barongan (Dadak merak) dalam Reog Ponorogo**

Sumber: bubblews.com, diunduh pada 26 Mei 2013

Warna-warna pada ilustrasi Barongan tersebut menggunakan warna yang sesuai dengan penampilan aslinya, hanya pada bagian rumbai-rumbai sedikit dibedakan dengan pemberian warna bendera Indonesia merah dan putih yang diikat oleh *outline* warna hitam. Pada ilustrasi tersebut tidak ada kesan gelap dan terang pada kulit dan pakaian yang dikenakan objek sehingga objek tersebut hanya tampak dua dimensi.

Pemilihan objek penari Barongan pada pertunjukkan Reog ini dipilih oleh pihak Ngartun sebagai salah satu bentuk pengenalan dan pelestarian kekayaan budaya yang ada di Indonesia. Ilustrasi ini juga dibuat ketika negara Malaysia sedang ramai diberitakan melakukan klaim terhadap sejumlah budaya Indonesia termasuk kesenian Reog Ponorogo, sehingga pihak Ngartun berharap

dengan adanya ilustrasi pada *t-shirt* ini kesenian Reog Ponorogo semakin dicintai masyarakat Indonesia dan tidak diklaim oleh negara lain.

2) Unsur Perseptual

Ilustrasi ini menerapkan prinsip keseimbangan simetris dengan proporsi ukuran kepala yang lebih besar dari ukuran badannya. Unsur irama tampak terlihat pada ornamen dan bulu-bulu merak.

3) Gaya Ilustrasi

Ilustrasi penari Barongan pada pertunjukkan Reog ini digambarkan dengan karakter kartun yang bersifat dekoratif dengan bentuk anatomi yang sederhana, banyak warna, proporsi kepala yang besar, dan warna *outline* yang bervariasi yang memberikan kesan unik dan *simple*.

4) Tipografi

Tipografi “*PONO*” dan “*ROGO*” yang berada di *krakap* menggunakan jenis huruf *Display / Dekoratif* yang sifatnya sudah sesuai dengan keharmonisan karakter kartun pada objek utama, serta tingkat keterbacaannya yang tinggi yang disebabkan tidak adanya *serif* dan cocok diterapkan pada *setting* huruf ukuran kecil.

9. Ilustrasi pada *T-shirt* 09: “*Mr. Bean Holiday*”



Gambar 57: Ilustrasi pada *T-shirt* 09

Judul Ilustrasi: “*Mr. Bean Holiday*”

Desainer: Imam Zakaria

a. Deskripsi Karya

Ilustrasi pada *t-shirt* Ngartun tema “Indonesia” yang berjudul “*Mr. Bean Holiday*” ini menampilkan tokoh komedian terkenal dari negara Inggris yang bernama Rowan Atkinson atau yang lebih dikenal dengan nama “Mr. Bean” sedang menaiki becak yang ada di Indonesia. Mr. Bean digambarkan sedang menaiki becak yang dikendarai oleh tokoh pewayangan Anoman dan terlihat boneka kesayangan Mr. Bean yaitu Teddy terikat di punggung Anoman.

Desain ilustrasi tersebut merupakan parodi dari film Mr. Bean yang berjudul “*Mr. Bean’s Holiday*” yang di mana film tersebut bercerita tentang kisah liburan Mr. Bean di Prancis dan oleh pihak Ngartun diparodikan menjadi

“*Mr. Bean Holiday in Indonesia*”, di mana Mr. Bean kali ini diceritakan sedang berlibur di Indonesia.



Gambar 58: Poster Film “*Mr. Bean’s Holiday*”
Sumber: screenrush.co.uk, diunduh pada 27 Mei 2013

b. Analisis Elemen Desain



Gambar 59: Ilustrasi “*Mr. Bean Holiday*”

1) Unsur Visual

Pada ilustrasi tersebut terdapat beberapa objek yaitu Mr. Bean, becak, Anoman, Teddy, tipografi utama bertuliskan “*Mr. Bean Holiday in Indonesia*”, serta beberapa tipografi pendukung. Karakter Mr. Bean dan Teddy yang diilustrasikan sesuai dengan versi serial animasi Mr. Bean yang tayang di Inggris dari tahun 2002-2004 dan juga sempat tayang di salah satu stasiun televisi di Indonesia.



Gambar 60: **Mr. Bean dan Teddy Versi Serial Animasi**

Sumber: bized.co.uk, diunduh pada 27 Mei 2013

Objek Anoman diilustrasikan sesuai dengan penampilannya di pewayangan Jawa, yaitu seekor kera berwarna putih dan mengenakan sarung berwarna hitam putih bermotif kotak-kotak



Gambar 61: Penampilan Anoman

Sumber: wayang.wordpress.com, diunduh pada 27 Mei 2013

Objek becak diilustrasikan sesuai dengan becak yang ada di Jawa dan dengan penambahan tipografi “@ngartun” pada bagian slebor.



Gambar 62: Penampilan Becak di Jawa

Sumber: flickriver.com, diunduh pada 27 Mei 2013

Terdapat beberapa kesan gelap dan terang pada tiga objek utama tersebut yang membuat tekstur semu yang tampak seperti timbul.

2) Unsur Perseptual

Ilustrasi ini menerapkan unsur kesatuan dengan dominasi pada penempatan, yaitu objek-objek utama seperti Mr. Bean, becak, Anoman, dan beberapa tipografi ditempatkan sesuai dengan harmoni agar terciptanya suatu keseimbangan desain.

3) Gaya Ilustrasi

Terdapat dua gaya kartun pada ilustrasi tersebut, yaitu Mr. Bean dan Teddy yang digambarkan sesuai dengan versi serial animasinya dengan kartun gaya barat / Amerika, serta Anoman digambarkan dengan kartun gaya Jepang yang terlihat dari betuk rambut dan dagunya yang runcing. Mr. Bean digambarkan dengan wajah yang ceria dan terlihat sedang memegang bendera Indonesia dalam ukuran kecil yang menerangkan jika Mr. Bean sangat menyukai liburannya di Indonesia. Anoman digambarkan juga dengan muka yang senang dan terlihat bahagia bisa mengantar Mr. Bean berlibur di Indonesia. Terdapat sedikit kesalahan pada penggambaran anatomi kaki kiri Anoman yang kurang panjang dalam menjangkau pedal becak.

4) Tipografi

Tipografi "*Mr. Bean Holiday in Indonesia*" menggunakan jenis huruf *Display* / Dekoratif yang memiliki sifat seperti tulisan tangan dan sudah sesuai dengan nilai keharmonisan dari objek-objek utama yang diilustrasikan dengan gaya kartun. Tipografi pendukung seperti "*Mr. Bean*", "*Anoman*", "*Becak*", dan "*Teddy*" juga menggunakan jenis huruf yang sama namun ditulis dengan *setting* yang lebih kecil dan dengan gaya *tittle case* sehingga tingkat *readability*-nya juga

tinggi. Pada tipografi “@ngartun” yang berada di slebor becak menggunakan jenis huruf *Display / Dekoratif* yang memiliki sifat tebal menggebu dan sudah sesuai dengan nilai keharmonisan dari objek-objek utama yang diilustrasikan dengan gaya kartun.

10. Ilustrasi pada *T-shirt* 10: “Ngayogyakartun”



Gambar 63: Ilustrasi pada *T-shirt* 10
Judul Ilustrasi: “Ngayogyakartun”
Desainer: Imam Zakaria

a. Deskripsi Karya

Ilustrasi pada *t-shirt* Ngartun tema “Jogja” yang berjudul “Ngayogyakartun” ini menampilkan keunikan dari kota Yogyakarta yang terkenal banyak memiliki tempat pariwisata bagi turis domestik maupun mancanegara. Ngayogyakartun merupakan parodi dari kata “Ngayogyakarta” dan “kartun”,

di mana pihak Ngartun ingin memperkenalkan tempat-tempat ikonik yang ada di Yogyakarta diilustrasikan dengan gaya kartun.

b. Analisis Elemen Desain



Gambar 64: Ilustrasi “Ngayogyakarta”

1) Unsur Visual

Pada ilustrasi tersebut terdapat beberapa objek tempat-tempat ikonik di Yogyakarta seperti Tugu Jogja, Gedung Bank Indonesia, Keraton, Candi Prambanan, lampu khas kota Jogja, situs Ngejaman, dan papan jalan Malioboro yang hampir semuanya diilustrasikan mirip bangunan aslinya dengan teknik deformasi bentuk dan digambarkan seperti hidup, memiliki mata dan mulut dengan gaya kartun.



Gambar 65: **Tempat-Tempat Ikonik di Yogyakarta**

Sumber: wikitravel.org, diunduh pada 28 Mei 2013

Objek lainnya berupa tipografi bertuliskan “*NGAYOGYAKARTUN*” yang berada di dalam papan yang melengkung berwarna hijau, tipografi “*MENGENAL JOGJA LEWAT KARTUN*” yang berada di dalam pita, serta sebuah pancaran sinar di bagian latar gambar.

Warna-warna yang dipakai di hampir semua objek bangunan tersebut menggunakan putih, hijau, dan kuning keemasan sesuai dengan warna bangunan aslinya. Pada semua objek tersebut terdapat kesan gelap dan terang yang membuat tekstur semu yang tampak timbul.

2) Unsur Perseptual

Ilustrasi ini menerapkan unsur kesatuan dengan dominasi pada penempatan, yaitu objek tempat-tempat ikonik di Yogyakarta seperti Tugu Jogja, Gedung Bank Indonesia, Keraton, Candi Prambanan, lampu khas kota Jogja, situs Ngejaman, dan papan jalan Malioboro ditempatkan sesuai dengan harmoni agar terciptanya suatu keseimbangan desain. Khusus untuk Tugu Jogja ditempatkan di

bagian tengah dan berada paling depan karena menurut pihak Ngartun Tugu Jogja merupakan simbol bangunan paling ikonik untuk melambangkan Yogyakarta.

3) Gaya Ilustrasi

Objek bangunan-bangunan ikonik di Yogyakarta diilustrasikan tampak hidup, memiliki mata dan mulut dalam bentuk kartun. Gaya penggambaran ilustrasi tersebut mirip dengan gaya kartun di Amerika yang sering menampilkan hewan, tumbuhan, dan benda-benda mati dapat hidup, bergerak dan berbicara seperti halnya manusia. Semua objek bangunan yang memiliki mata dan mulut diilustrasikan dengan mimik wajah gembira dan didukung oleh objek pancaran sinar yang ada di latar gambar yang melambangkan suasana keramahan yang ada di Yogyakarta.

4) Tipografi

Tipografi bertuliskan “*NGAYOGYAKARTUN*” yang berada di dalam objek papan yang melengkung berwarna hijau menggunakan jenis huruf *Display / Dekoratif* yang memiliki sifat seperti ornamen. Jenis huruf yang seperti ornamen tersebut dipilih oleh desainer Ngartun karena dianggap harmonis jika dipadukan dengan objek bangunan-bangunan ikonik di Yogyakarta karena tampak memiliki kesan budaya daerah yang sangat kental. Tipografi bertuliskan “*MENGENAL JOGJA LEWAT KARTUN*” yang berada di dalam pita berwarna abu-abu menggunakan jenis huruf *Sans Serif*, sehingga tingkat keterbacaannya tinggi jika diterapkan pada *setting* huruf kecil.

E. Pemasaran Produk *T-Shirt* Ngartun

1. Strategi Pemasaran

- a. Pada awal berdirinya usaha Ngartun didasari dengan maraknya *t-shirt* berilustrasikan kartun bertema *monster* di kalangan anak muda dan belum ada *t-shirt* berilustrasikan kartun yang bertemakan budaya Indonesia, sehingga pemilik usaha Ngartun meyakini adanya peluang pasar dari pendirian usaha tersebut.
- b. Pihak Ngartun meyakini pasar sasaran konsumen mereka adalah anak muda yang yang ingin melestarikan budaya Indonesia dengan cara yang unik dan berbeda.
- c. Ngartun bersaing dengan beberapa *brand t-shirt* bertema budaya di Yogyakarta yang sudah bertahun-tahun terkenal, sehingga pihak Ngartun menetapkan produk mereka khusus berilustrasikan kartun dan karikatur agar lebih berbeda dan mampu bersaing.
- d. Pemasaran *online* yang dilakukan adalah melalui berbagai jejaring sosial yang ada di internet berupa *facebook*, *twitter*, dan *website* Ngartun, pemasaran *offline* dilakukan dengan membuka toko di Jalan Abu bakar Ali no. 28 Kotabaru Yogyakarta, dan pemasaran *offline* di luar toko dilakukan dengan cara membuka *stand* di acara-acara pameran kebudayaan, industri kreatif maupun seni.
- e. Pihak Ngartun selalu berinovasi dan *update* tentang *trend* apa yang sedang berkembang di anak muda.

2. Segmentasi Pasar

Konsumen Ngartun dapat dibagi menjadi:

- a. Konsumen berdasarkan umur:
 - Usia 16-24 tahun, didominasi oleh mahasiswa yang merupakan konsumen terbanyak produk Ngartun.
 - Usia di atas 24 tahun, didominasi oleh kelompok keluarga dari luar Yogyakarta yang biasanya belanja produk Ngartun sebagai oleh-oleh.
 - Usia di bawah 16 tahun, didominasi oleh pelajar sekolah.
- b. Konsumen berdasarkan domisili
 - Konsumen berasal dari kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya yang biasanya membeli produk Ngartun secara *online* atau langsung ke toko ketika mereka sedang berlibur di Yogyakarta.
 - Konsumen berasal dari Yogyakarta yang tidak begitu banyak dibanding konsumen dari luar Yogyakarta.

3. Pasar Sasaran

Pihak Ngartun memilih pasar terkonsentrasi dengan memusatkan segmen pada produksi *t-shirt* bertema budaya Indonesia dengan ilustrasi kartun dan karikatur yang desainnya selalu menyesuaikan dengan *trend* dan ditujukan untuk konsumen anak muda.

4. Pemosisian Produk

Pendekatan yang digunakan Ngartun dalam melakukan pemosisian agar produknya tampak berbeda dengan yang lain:

- a. Mengkampanyekan misi untuk memperkenalkan budaya Indonesia dengan cara yang unik dan berbeda dengan mengilustrasikannya pada media *t-shirt*.
- b. Melakukan spesifikasi produk yang hanya memproduksi *t-shirt* bertema budaya Indonesia dengan ilustrasi kartun dan karikatur.
- c. Memberikan mutu standar *t-shirt* yang sama dengan yang biasa dijual di *distro*, namun dengan harga yang lebih murah.
- d. Mengaitkan dengan tokoh terkenal seperti musisi Tantri “Kotak”, Chua “Kotak”, dan Sandy “Pas Band” yang terlihat berfoto dengan produk Ngartun.



Gambar 66: Musisi Terkenal yang Berfoto dengan Produk Ngartun

F. Hasil Uji Triangulasi

Berikut merupakan hasil wawancara uji triangulasi dengan narasumber Bapak Dhany Valiandra yang merupakan seorang komikus dan desainer di Oblong Raminten.

1. Gaya ilustrasi pada *t-shirt* Ngartun didominasi oleh kartun gaya Jepang yang dapat dilihat dari bentuk mata yang bulat besar, rambut runcing lurus, dan

lain-lain. *Gesture* pada ilustrasi “Gatotkaca Terbang” juga dipengaruhi oleh *gesture* gaya terbang “Astro Boy” ciptaan Osamu Tezuka yang terkenal sebagai “Bapak Manga Dunia”.

2. Konsumen Ngartun yang paling dominan merupakan remaja usia 16-24 tahun yang lahir di era 1990an. Di era tersebut media sedang ramainya menyajikan berbagai hiburan bagi anak-anak berupa serial animasi, film animasi, dan komik dari Jepang, sehingga remaja yang terlahir di era 1990an telah akrab dan hidup berkembang dengan gaya ilustrasi kartun Jepang hingga sekarang.
3. Pada ilustrasi “*Mr. Bean Holiday*” terdapat penempatan tipografi pendukung dengan penambahan anak panah sebagai keterangan. Gaya tersebut merupakan adaptasi dari gaya ilustrator asal Indonesia Benny Rachmadi dan Muhammad Misrad dalam komik strip “*Benny & Mice*”.
4. Penempatan objek di masing-masing ilustrasi sudah sangat harmonis dan tepat. Hampir semua unsur keseimbangan dan penempatan objek utama berada di bagian tengah.
5. Hampir semua pemilihan jenis huruf sudah sesuai dengan keharmonisan gaya kartun yang disajikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Ide penciptaan ilustrasi-ilustrasi pada produk *t-shirt* Ngartun berpedoman pada *trend* yang sedang berkembang di kalangan anak muda yang biasanya berisikan kampanye tentang pelestarian budaya dan kesenian Indonesia serta ajakan untuk melakukan berbagai kegiatan positif. Beberapa ilustrasi merupakan bentuk parodi dari suatu hal yang terkenal sehingga menimbulkan keunikan tersendiri jika dibuat dalam versi Ngartun. Kebanyakan ilustrasi digambarkan dengan kartun gaya Jepang karena gaya kartun ini merupakan pilihan ilustrasi yang paling banyak disukai oleh konsumen Ngartun.
2. Keunikan pada *t-shirt* Ngartun yaitu semua ilustrasi harus ditampilkan dengan gaya kartun dan karikatur agar memiliki ciri khas identitas tersendiri dan berbeda dengan *t-shirt* bertema budaya Indonesian lainnya. Dan masing-masing desainer memiliki ciri khas tersendiri dari setiap ilustrasi, seperti Imam Zakaria yang berpedoman gaya Jepang, Ganjar Darmayekti yang khusus membuat ilustrasi karikatur, serta Nugroho Pratomo yang memiliki ciri khas kartun dekoratif dan simple.

B. Saran

1. Bagi desainer *t-shirt* Ngartun agar lebih meningkatkan lagi pengolahan *gesture* tangan dan kaki serta pemilihan jenis huruf dalam pembuatan ilustrasi.
2. Bagi pemilik usaha *t-shirt* Ngartun agar lebih teliti dalam menuliskan kalimat berbahasa Inggris di dalam ilustrasi serta lebih menggali lagi inovasi dalam pencarian ide-ide baru untuk produk berikutnya.
3. Bagi mahasiswa seni rupa supaya ikut termotivasi dalam membuat ilustrasi yang unik, menarik, memiliki makna dan misi yang mendalam, serta disukai banyak orang.
4. Saran dari narasumber uji triangulasi ke pihak Ngartun supaya juga membuat ilustrasi yang dapat ditujukan kepada konsumen usia dewasa dan tidak selalu dengan peng gayaan kartun Jepang agar pangsa pasarnya menjadi semakin luas.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Arthur, Rene. 2007. *Desain Grafis: Dari Mata Turun ke Hati*. Bandung: Kelir.
- Daryanto. 2013. *Pengantar Kewirausahaan*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making: Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT Indeks.
- Kartika, Sony Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset (Penerbit Andi).
- Masri, Andry. 2010. *Strategi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: CV Andi Offset (Penerbit Andi).
- Rustan, Suriyanto. 2010. *HURUFONTIPOGRAFI*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sugihartono, Ranang Agung, Basnendar Herryprilosadoso, dan Asmoro Nurhadi Panindias. 2010. *Animasi Kartun: Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT Indeks.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahadyo, Agus. 2011. *Drawing Magic: Panduan Menggambar dengan Pensil*. Jakarta: Mediakita.

Sumber Internet

Gaban Magz Issue #3. <http://www.gantibaju.com/magz/>. Diunduh pada Kamis 9 Mei 2013.

Teori Warna. <http://www.aahidesain.com/teori-warna.html>. Diunduh pada Senin 8 April 2013.

LAMPIRAN

LAMPIRAN

1. Permohonan Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/34-00
10 Jan 2011

Nomor : 168 /UN.34. 12/TU/SR/13
Lampiran :
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yogyakarta, 19 April 2013

Kepada Yth.

Dekan

u.b. Wakil Dekan I

Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Bersama ini kami kirimkan nama mahasiswa FBS UNY Jurusan/Program Studi Pend. Seni Rupa yang mengajukan permohonan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir lengkap dengan deskripsi keperluan penelitian tersebut sebagai berikut.

1. Nama : Muhamad Lutfi Habibi
2. NIM : 09206299018
3. Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
4. Alamat Mahasiswa : Samirono CT. 6/392 Sleman YK
5. Lokasi Penelitian : Distro Ngartun Kotabaru
6. Waktu Penelitian : April - Juni
7. Tujuan dan maksud Penelitian : Tugas Akhir Skripsi
8. Judul Tugas Akhir : Analisis Ilustrasi pada Desain T-shirt Ngartun - Yogyakarta
9. Pembimbing : 1. Drs. R. Kuncoro Wulan Dewo Jati, M.Sn.
2.

Demikian permohonan ijin tersebut untuk dapat diproses sebagaimana mestinya.

Ketua Jurusan,

Drs. Mardiyatmo, M.Pd

NIP. 19571005 198703 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 0409c/UN.34.12/DT/IV/2013
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

24 April 2013

Kepada Yth.
Manajer Distro Ngartun Kotabaru
Di Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

Analisis Ilustrasi pada Desain T-Shirt Produksi Ngartun - Yogyakarta

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : MUHAMAD LUTFI HABIBI
NIM : 09206244018
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan : April – Juni 2013
Lokasi Penelitian : Distro Ngartun Kotabaru

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubbag Pendidikan FBS,

Indun Probo Utami, S.E.
NIP 19670704 199312 2 001

Tembusan:

1. Kepala Distro Ngartun Kotabaru



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/3609/VI/4/2013

Membaca Surat : Kasubbag. Pendidikan FBS UNY Nomor : 0409c/UN.34.12/ DT/IV/2013
Tanggal : 24 April 2013 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : MUHAMAD LUTFI HABIBI NIP/NIM : 09206244018
Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA
Judul : ANALISIS ILUSTRASI PADA DESAIN T-SHIRT PRODUKSI NGARTUN - YOGYAKARTA
Lokasi : DISTRO NGARTUN Kota/Kab. KOTA YOGYAKARTA
Waktu : 25 April 2013 s/d 25 Juli 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprovo.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprovo.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 25 April 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Hendar Susilowati, SH

NIP. 19580120 198503 2 003

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Walikota Yogyakarta cq Dinas Perizinan
3. Kasubbag Pendidikan FBS UNY
4. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA

DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515866, 562682

EMAIL : perizinan@jogjakota.go.id EMAIL INTRANET : perizinan@intra.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

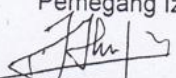
NOMOR : 070/1332
3113/34

- Dasar : Surat izin / Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/3609/V/2013 Tanggal : 25/04/2013
- Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijinkan Kepada : Nama : MUHAMMAD LUTFI HABIBI NO MHS / NIM : 09206244018
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Bahasa dan Seni - UNY
Alamat : Karangmalang Yk
Penanggungjawab : Drs. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan Judul Proposal : ANALISIS ILUSTRASI PADA DESAIN T-SHIRT PRODUKSI NGARTUN - YOGYAKARTA

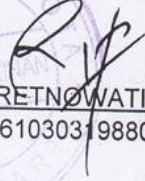
Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 30/04/2013 Sampai 30/07/2013
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan -ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan
Pemegang Izin


MUHAMMAD LUTFI HABIBI

Dikeluarkan di : Yogyakarta
pada Tanggal : 30-4-2013

An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris


ENY RETNOWATI, SH
NIP. 196103031988032004

Tembusan Kepada :

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Prop. DIY
3. Pengelola Distro Ngartun Yogyakarta
4. Ybs.

PERSETUJUAN SEBAGAI RESPONDEN PENELITIAN

Dengan menandatangani lembar ini, saya:

Nama : Nugroho Pratomo

Umur : 29

Alamat : Wirokraman, Sidokarto . Goden, Sleman

Pemilik usaha dari *t-shirt* Ngartun. Memberikan persetujuan penelitian kepada Muhamad Lutfi Habibi (NIM 09206244018), mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2009, dengan penelitian yang berjudul "**Analisis Ilustrasi pada Desain T-Shirt Produksi Ngartun – Yogyakarta**".

Demikian surat persetujuan ini disepakati tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, Mei 2013

Responden



.....Nugroho Pratomo.....

PERSETUJUAN SEBAGAI RESPONDEN PENELITIAN

Dengan menandatangani lembar ini, saya:

Nama : Imam Zakaria

Umur : 25

Alamat : Kotagede

Desainer dari *t-shirt* Ngartun. Memberikan persetujuan penelitian kepada Muhamad Lutfi Habibi (NIM 09206244018), mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2009, dengan penelitian yang berjudul "**Analisis Ilustrasi pada Desain T-Shirt Produksi Ngartun – Yogyakarta**".

Demikian surat persetujuan ini disepakati tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, Mei 2013

Responden


.....
Imam Zakaria

PERSETUJUAN UJI TRIANGULASI

Dengan menandatangani lembar ini, saya:

Nama : **DHANY VALLANDRA**

Umur : **46 TH**

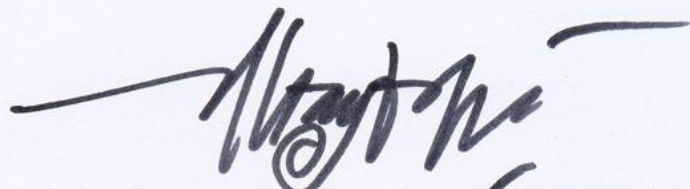
Alamat : **SENDANG TIRTO - BERBAH SLEMAN**

Bersedia menjadi validator dari penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Lutfi Habibi (NIM 09206244018), mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2009, dengan penelitian yang berjudul "*Analisis Ilustrasi pada Desain T-Shirt Produksi Ngartun - Yogyakarta*".

Demikian surat persetujuan ini disepakati tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, Juli 2013

Narasumber


DHANY VALLANDRA
' OBLONG RAMINTEN '

LAMPIRAN

2. Kisi-Kisi Wawancara

KISI-KISI WAWANCARA DENGAN PEMILIK USAHA *T-SHIRT* NGARTUN

1. Hal apa yang mendorong anda sehingga tertarik untuk menjalankan usaha *t-shirt* Ngartun?
2. Mengapa harus kartun sebagai tema produk anda?
3. Mengapa hanya produk *t-shirt* yang diproduksi dari usaha Ngartun ini?
4. Pangsa pasar yang seperti apa yang menjadi target dari penjualan produk Ngartun?
5. Teknik pemasaran seperti apa yang anda jalankan?
6. Sejauh mana persebaran produk Ngartun?
7. Berapa saja kira-kira persentasi konsumen jika ditinjau dari umur pembeli?
8. Berapa saja kira-kira persentasi konsumen jika ditinjau dari domisili pembeli?
9. Dari mana saja konsumen mengetahui tentang *t-shirt* Ngartun ini?
10. Produk mana sajakah yang paling banyak diminati konsumen?
11. Bagaimana strategi anda supaya produk Ngartun bisa berbeda dengan produk-produk *t-shirt* bertema budaya yang lainnya?
12. Hal apa saja yang menghambat usaha ini?
13. Bagaimana pendapat anda tentang minat konsumen terhadap nilai suatu budaya daerah jika diterapkan pada media *t-shirt*?

KISI-KISI WAWANCARA DENGAN DESAINER *T-SHIRT* NGARTUN

1. Dari mana anda belajar membuat ilustrasi kartun?
2. Bagaimana cara anda mencari ide untuk ilustrasi pada produk *t-shirt* Ngartun?
3. Bagaimana cara anda mencari sumber informasi tentang karakter / tokoh / cerita yang ada pada ilustrasi desain *t-shirt* Ngartun?
4. Bagaimana teknik anda dalam pemindahan desain ilustrasi dari komputer ke t-shirt?
5. Bagaimana cara pemilihan warna pada desain komputer sehingga nampak sesuai jika diterapkan pada media t-shirt?
6. Bagaimana cara anda mengkomposisikan elemen-elemen desain sehingga ilustrasi kartun anda tampak menarik?
7. Inspirasi dari kartun apa saja yang digunakan sebagai referensi desain Ngartun?
8. Gaya kartun dari negara mana yang anda gunakan sebagai pedoman?
9. Bagaimana cara anda dalam mengilustrasikan mimik muka dan bahasa tubuh dalam bentuk kartun?
10. Bagaimana cara dan teknik anda mengilustrasikan tokoh-tokoh terkenal Indonesia ke dalam bentuk karikatur?
11. Apa saja yang mendasari pemilihan *font* serta pembuatan *lettering* dalam penulisan kata dan kalimat dalam ilustrasi produk anda?
12. Sejauh manakah pengaruh trend yang berkembang sekarang terhadap ilustrasi di produk Ngartun?
13. Ilustrasi kartun yang seperti apa yang menurut anda akan diminati banyak konsumen?

KISI-KISI WAWANCARA UNTUK TRIANGULASI

1. Bagaimana tanggapan anda tentang unsur visual pada ilustrasi di *t-shirt* Ngartun?
2. Bagaimana tanggapan anda tentang unsur perseptual pada ilustrasi di *t-shirt* Ngartun?
3. Bagaimana tanggapan anda tentang gaya ilustrasi di *t-shirt* Ngartun?
4. Bagaimana tanggapan anda tentang tipografi dan pemilihan jenis huruf pada ilustrasi di *t-shirt* Ngartun?

LAMPIRAN

3. Produk *T-shirt* Ngartun

1. Tema Wayang:





2. Tema Tokoh:



3. Tema Budaya dan Tradisi:



4. Tema Indonesia:



5. Tema Jogja:

